熟练的猎人

THE SKILLFUL HUNTSMAN

visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design

一个格林童话在艺术中心设计学院的视觉重构

foreword by Iain McCaig

序作者：Iain McCaig



本书图作者 KHANG LE MIKE YAMADA FELIX YOON SCOTT ROBERTSON



评图导师

THE SKILLFUL HUNTSMAN

visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design

译者序

非常感谢小一兄分享这么有价值的资料。拿了一看，还是05年出的书，好像在香港有发行，不知道之前有没有译过，总之找不到。我一向觉得图书只看图就好，不认得的外文就不要理会。这个书却不行，看字和不看字有很大区别。因为作者们的主要目的就是分享设计方法和思路，不看他们的讨论和解释就没充分利用这本书的价值。希望慧慧的翻译可以帮到大家。

关于一些表述的译法有点纠结。在中文里面好像找不到对应的说法。还有老外惯用的一些术语、专有名词等，含义和字面都和我们的不大一样。到底什么是Visual development？“视觉的”、“发展”。以速写的方式把一个故事在视觉上展现出来，创意来源于经典童话，而其中每个元素都经过了设计师富有想象力的改造。它指的是这样一个视觉的表现和改造的过程，因此我觉得可以译为“视觉重构”。

由于水平有限，难免有译得不当的地方，欢迎指出。有看不明白的就找慧慧讨论下吧。^_^

慧慧

2010年9月底

KHANG LE MIKE YAMADA FELIX YOON SCOTT ROBERTSON





目　　录

序——现代格林兄弟

你捧在手里的书既十分古老，又十分新颖。

当格林兄弟将“熟练的猎人”首次作为童话故事写下来时，因特网还不存在，也没有电影，没有电视，没有广播；人们没有可以敲字的键盘，更没有室内照明来帮助书写。当时最新奇的事件也许是罐装食品的诞生，可是没人想到要发明开罐器，所以这事可能也不怎么有趣。当时世界上充斥着战争和恐怖故事，比如埃德加爱伦坡的作品，还有玛丽 谢里的《弗兰肯斯坦》。

回溯至那个时代，《熟练的猎人》可说是故事中的老祖宗。讲述者们首先就是在微弱的火光中和黑死病的笼罩之下低语着传诵。在中世纪这个充满放逐、逮捕和惩罚、割舌头的年代，这样的作品算是对前交通时代世界的暴力和危机鸣响警钟。

这批重新温习格林童话的艺术家们全都是新生代。他们都是生于《星球大战》和《星际迷航》诞生很久之后，也比电子邮件生得晚。他们的许多图画都是在电脑上画的，甚至也都不再需要室内灯泡的照明。但从他们自身的角度来看，可以说他们也在经历一段黑暗时期，一个充满可怕战争和全球性恐怖活动、各种失业以及打压言论的时期。也许他们所选择要讲述的故事也是黑暗和充满危险的世界中一个明亮声音。

童话故事永远是翻检阴暗事物的一个安全方法。数个世纪以来，人们拔掉了现实的利齿，去除了犀利和不体面的内容以防——上了个帝啊——小孩子会看。

创造这本优秀的图画书的艺术家们，你们就是现代的格林兄弟，重新解读和继承了这样一个黑暗的小故事。我祝贺你们。你们令我们大家感到自豪。

Iain McCaig
概念艺术家
（星球大战，彼得潘，哈利波特与火焰杯）

前言

数年前，我决定想个办法把艺术中心设计学院的一些原创视觉作品和成果整理成册。很值得幸运我在艺术中心执教快十年了。在带一个高阶概念艺术工作室的同时，我很高兴能和三位非常有天赋的同学共事，他们是：Khang Le,Mike Yamada和Felix Yoon。我的新计划就是以设计工作室（Design Studio）为名出版一本特别的设计与艺术的书。向人们分享产生于我们工作室的优秀作品的愿望促成了我来实现对本书的编纂。
我把编写一本关于呈现视觉设计过程的书的想法告诉了Khang,Mike，Felix以及艺术中心。大家都觉得这是个很好的尝试。同学们和我就开始着手于这个工作，收集了很久以前一个为期14周的学期内进行的短故事创意视觉化训练所做的作品。我希望在书里集中呈现视觉化设计过程的前期工作——这些东西往往是被封在电影和电子游戏美术设计部门内部的。大家都能看到设计的最终效果图，也就是那些随新影片放出的《XXX原画集》。长久以来我都对这些各色图书的质量感到失望，再说它们都缺乏早期设计的展示，其设计过程等于是封闭的，于是我们决定把我们所有的前期设计草图都予以展示，每章结束时还有几个关于本章主题的最终方案。因为我们各自在自己的工作室工作，每周只见面一次，我就希望同学们自由发挥和自己根据设计主题的具体情况调整创作的进度，大家在设计中可以达到任意复杂程度的科技水平或者为一个故事主题创造任何社会背景。

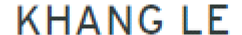
我们选择格林兄弟的童话作品《熟练的猎人》为其中一个主题。然后我们为此设计出背景、人物、物品和交通工具。

熟悉这个故事之后我们列出了一串足够该学期实践的可用议题。这些议题就构成了本书的各个章节。每个章节会分享到我们从故事里抽出的所有创意主题和创意过程。我们忠实地展示前期设计草图以及全过程，你会看到每个章节一系列非常广泛多样的草案。我们采取的是一种很常见的视觉化设计实践方法，就是画很多小稿(thumbnail sketches)快速地记录自己的灵感，然后互相分享这些想法来引出更多值得深入的方向。在整个设计进程中我给出的最主要的意见就是如何把最初的想法给扩展开来。每当有人开始尝试把自己想象的东西画下来时，往往习惯于去画曾经见到过的已知的形象。我们都居住在同一个星球，由于神通广大的因特网的普及还有流行电影，我们耳濡目染的是相同的事物。如果一个设计师不能设法清空自己的视觉积累来找到更加原初的感觉并快速地记录这些思考，就很可能无意识地走弯路。通常设计师所作的可能只是重复地画一些类似的东西，然后连自己都觉得没意思。但是在大量无趣的摹写中间可能不时冒出一些灵感，成为有价值的主意、风格和拓展契机。

我必须强调，三位颇具天赋的同学高质量的设计作业令我作为一个老师感到非常欣慰。我常开玩笑说，他们三人可以凭借我出的这本以他们的作业为内容的书开始各自的职业生涯了。希望他们扎实的作品积累能够给其他同学做榜样，引出更多像这样值得出版和分享的学生作品集。

感谢Khang,Mike,Felix以及艺术中心设计学院在整个出版过程中所作的努力。

2004年冬 洛杉矶
Scott Robertson
艺术中心顾问
设计工作室出版总监





Khang Le 1981年出生于越南西贡。他10岁时随家人移居美国加州洛杉矶，然后他就沉浸到了漫画书的世界。高中时期，一个朋友向他推荐帕萨迪纳艺术中心设计学院。同时，《星球大战画集 第一部：》发售了，于是Le的就业志向就定位在成为一个为娱乐业服务的概念艺术家。2000年，他考入艺术中心，在那里他得到了提高自己技能的机会，接到很多来自娱乐媒体，包括游戏、电影、音乐视频还有出版商的工作。现在他已经毕业，正在环游世界并考虑所有他能从事的职业选择。

FELIX YOON



Felix Yoon 1982年生于宾夕法尼亚州，在那儿度过了童年，然后移居南韩。上高中的时候他又搬到了加州。直到高中时期他才开始认真地考虑把艺术作为自己将来发展方向的一个选择。高中毕业后他进入艺术中心的设计学院，并且最后光荣地拿到了插画专业的学士学位。他开始作为电子游戏的概念艺术家而工作，现在在梦工厂动画公司担任视觉化艺术设计之职。

MIKE YAMADA



Michael Yamada生长在加州帕萨迪纳。最初希望成为一个插画设计师，他去了当地州立大学，但是看了《星球大战》的系列画集之后他改变了方向。2003年他转学到艺术中心设计学院，然后光荣地从产品设计专业毕业，重点落在娱乐业方向的设计。毕业后第一年他就在梦工厂动画公司担任视觉化美术设计师，并且承接许多种的业务。他还在Otis大学执教艺术与设计课程。

SCOTT ROBERTSON



Scott Robertson在艺术中心设计学院学习交通工具设计和产品设计，1990年毕业。不久他就在圣弗朗西斯科（旧金山）开设了事务所，在那里设计多种用户指向型产品，主要是耐久性医疗器具还有运动器械。1995年起他在艺术中心设计学院执教，最初的一年半是在位于瑞士沃韦的欧洲分校（现已关闭），然后才到加州的帕萨迪纳。
从欧洲回来以后的一些年里，Robertson的客户已经包括了BMW美国设计分公司，Bell运动器材，Raleigh自行车，Mattel玩具，Patagonia，科幻实验室，3DO，小成本电影、Nike，Troxel,Rock Shox，环宇电影工作室，Ovo，黑钻石，天使工作室，摇滚明星游戏，还有菲亚特，这里只列出了一小部分。

为了更好地从事艺术与设计教学工作，Robertson开设了设计工作室出版社。该公司出版的第一本书，《概念设计》，收录了七位顶尖好莱坞概念艺术家的原创作品，由Francis Ford Coppola（影片《教父》《巴顿将军》的导演）作序。《概念设计2》在2005年中发售。该公司的其他出版物还有《怪兽——Carlos Huante作品》《量子梦——Stephan Martiniere作品》。在当时销量冠军是《AVP——异型大战铁血战士：ADI的怪物特效》。
Robertson现在为集换式卡牌游戏《Mattel的风火轮加速赛》240幅插图进行艺术指导。他还编写了一本新书《怎样画拉风的车》。现在，设计工作室出版社和Gnomon工作室合作发行了一系列指导教程DVD。Robertson本人在7张DVD中亲自演示，集中在针对工业和娱乐产业方面的绘画和渲染技巧。还有其他顶级艺术家、设计师、导师的36张DVD是他参与制作的，这些人里包括Syd Mead。请浏览www.thegnomonworkshop.com查阅现今已上市的所有教程的目录。

熟练的猎人 *格林兄弟*

很久很久以前,有个学钳工的年轻人,他对父亲说,他想到外面去碰碰自己的运气。“好吧。”父亲说,“你的主意很好,我赞成!”就这样他带着父亲给的一些路费出发了。年轻人到处游荡找活儿干。不久,他无论在哪儿也找不到他的本行干,他自己也不愿意再这样干下去了,却喜欢起了狩猎。有一天,他在路上碰到了一个猎人,这猎人穿了一身绿衣服。猎人问他从什么地方来,又想到什么地方去。年轻人回答说,他原来是学做钳工的,但是现在他已经不爱干了,现在想学打猎并以此谋生。他又问猎人能不能教他猎。“噢,这可以。你和我一起去就行!”年轻人就拜猎人为师,说好了当他的助手,跟他学几年技术。

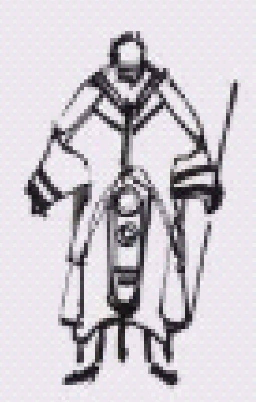
几年之后,这个年轻人又想要出去闯闯。他走的时候,猎人没给他一点钱,只是送给他一支气枪,这是一支很不寻常的枪,用它射什么都能射中。年轻人往前赶路,走到一片森林里,他走了一整天也没走出去。天黑了,他就在树上睡觉,以免野兽袭击。午夜时分,他好像看到有亮光在远处一闪一闪的。他穿过枝杈费劲地看,终于搞清了亮光的位置。之后,他把自己的帽子摘下来,把它扔到有光亮那边的树下,他这才滑下树,准备用帽子当路标继续向前走。他下了树,拾回他的帽子又把他重新戴在头上,然后一直往前走。
他越往前走亮光也越来越大。最后走近一看,发现那是个一眼看不到边的火堆,有三个巨人在火堆边坐着,他们正把一头牛叉在铁扦上用火烤呢。一个巨人开口说道:“让我先尝一下,肉是不是现在就能吃了。”接着他就撕下了一大块肉,正想往嘴里搁。没想到猎人开了一枪,肉又落地了。这个巨人用力打了他旁边的巨人一耳光,呵斥道:“我撕的肉你抢什么?”“谁夺你的肉了!”另一个巨人说,“兴许是个神猎手用枪给你打飞了呢。”这个巨人又继续撕下第三块肉,这块儿还没等他拿稳,又被猎人一枪射飞了。巨人们说:“能把食物从别人的嘴边射掉的人,一定是个了不起的猎手。“有这种本领的人对我们一定有用处。”他们于是就大叫:“你出来吧!你是个神枪手!出来和我们一块儿烤火吧,还能吃点东西。你不用害怕!我们不会伤害你。你如果要是不听的话,被我们抓着,你可就死定了。”年轻人听完,就走到前面,说自己就是那个受过很久训练的猎手,他想射哪里就能射到哪里。
巨人们说:“你要是能跟我们一起走,我们一定给你很多好处。”
他们还说:“告诉你,再往森林前面走,有一个大湖,湖那边有一个高塔楼,那里面有一个非常漂亮的公主,我们一直想把她抢来。”
年轻的猎人说:“没问题!我乐意现在就去把她弄来。”
“还有一个问题,”巨人们又说,“塔楼里面有一只小狗!一有人靠近它就会叫个不停!直到全宫里的人都被叫醒了!所以我们想进进不去,你能一枪把那只狗射死吗?”
“没问题。”年轻猎手回答,“这对于我真是小菜一碟。”

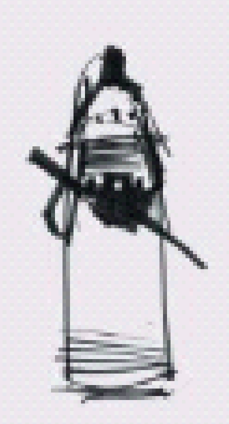
他即刻坐船,穿过大湖。他们刚一上岸,小狗就冲了过来,正要叫呢,小猎手举枪射击,一下子就把它射死了。巨人们看了,十分兴奋,他们想公主一定就是他们的了。猎人却说想先去打探清楚。他一边走一边仔细地看,他看到一双拖鞋放在床下边,公主父王的名字被绣在右边的鞋上。上面有一颗装饰用的小星星,左边的一只上也有一个名字,是公主的,也有一颗星星作装饰。她还戴着一条全部用金线绣花的大绸围巾,她父亲的名字绣在右边,公主自己的名字绣在左边。所有的字母都闪闪发光。猎人把剪刀取出来!把右边的一半剪了下来,并放进他的背包里。他又同样提起右边那只绣有国王名字的拖鞋,也放进背包里。这个时候,公主依然甜甜地睡在那儿,睡衣把她的身子包得严严实实的。猎人还剪下一小块睡衣,同样放进背包。
尽管他做了这么多事,但他从头至尾都没碰公主一下。然后他继续向前走,让公主接着睡她的好觉。猎手终于又走回大门口,巨人们还一心在那等着,原以为公主能被他带回来呢。他在门里面大叫让他们进去,骗他们公主已经被他俘虏了,但是他不知怎么给他们开门。正好门上有个大窟窿,他们只能从这钻进去了。第一个巨人听完过来往里钻,猎人用手挽住巨人的头发,把他的头拉进窟窿里,之后拿刀把他的头砍了下来。随后他又继续拖,直到把整个身子都拖进来。轮到第二个巨人,他用同样的方法砍了他的头。最后一个也是相同的下场。终于,他把巨人杀了。美丽的公主得救了,他高兴极了〞。他把三个巨人的舌头都割下来,打开背包放进去〞。最后,他心里想:“我该回家看看父亲去了,也让他看看我做的事,之后再继续周游世界。如果上帝想要赐给我幸福的话,我想它一定会降临的。”

国王一觉睡醒之后，发现了横在门口的三个巨人的尸体。他赶紧进了女儿的房间，叫醒了她，问她是谁杀死了这三个巨人的。公主却说： “我的父王，我一点也不知道！我一直睡着。”说完她想穿鞋下床，却看到少了一只右脚的鞋。她再看看围巾，看到也是右边的一半被剪掉了。随后她又发觉连自己的睡衣也被剪去了一小块。国王把王宫上下的侍卫、卫兵和所有的人集中起来，问他们到底是谁救了公主的命，并且干掉了三个巨人。
此时，一个长得极丑又只有一只眼睛的军官承认这是他的所为。国王一听马上宣布，是他救了公主，那么就把公主嫁给他了。公主却不乐意，说：“我不愿意！父王，让我跟这个人走的话，我还不如到外面去流浪。就算走到天边也不愿回来。 ”国王一听，说：“你如果不去和这个军官过日子，那你就脱下漂亮的衣服吧，不要做公主了，穿粗衣服当村姑去吧。 ”
国王还要求女儿去制陶工那里，跟他学制陶并帮他卖陶器。公主真的脱下漂亮的衣服，到那个制陶人的手里赊出一些陶器，跟他说好到天黑前卖完了，就来给他送钱。老国王只让她到一个街角去卖陶器，之后又让几个农夫开过几辆大车来，让他们驾着车从陶摊中间穿过去，把陶器辗碎。这时候公主才把她的陶器摊摆好，一辆马车就跑过来，所有的陶器一下子全碎了。她伤心地流着眼泪，大叫说： “我的主呀！我怎么办！我哪里有钱还给人家呀？”尽管国王用如此的手段逼公主嫁给那个独眼军官，她还是不同意。她再一次来到陶工那里，向他再赊一次贷，但是陶工不同意，因为她没有把前一回的账结清。无可奈何，她只好又回到王宫，哭着叫着，要去流浪世界。国王说： “我打算让人到森林里盖个小房子，就让你留在里头，给从这里过的所有人煮饭吃，但是不能收人家的钱。 ”

小房子很快建好了，房门上立了一个牌子，上面写着：今日不收钱就餐，下次再给。从此之后公主就住在那里了，住了很久。没多长时间，外边的人都知道了，说森林小屋里有一位漂亮的姑娘，专门为人做饭，不收钱，她房子前面的门上就是这么写的。猎手也知道了这回事，他想： “这很不错嘛，我现在正愁没有饭吃呢。 ”就这样，他拿着他的枪，带着他的背包，当然背包里有他救公主时从宫中带走的一切证物。他进了森林，真的找到了那个小房子，房门上的牌子上的确写着 “今日不收钱就餐，下次再给 ”他带着曾经砍掉过三个巨人头的那把宝刀，大着胆子走进屋里，请姑娘给他弄点吃的。他见到这位美丽如画少女非常高兴。她问猎手从什么地方来的，又要到什么地方去。他对她说： “我在周游世界呢！ ”她听完了又接着问，他拿的这把刀是从什么地方来的，因为她看见她父亲的名字在刀柄上刻着呢。猎手却反问她：是不是国王的小公主？ “是呀！”她回答说。“我用这把刀！曾经砍过三个巨人的头。 ”年轻的猎手说，边说边从背包中取出三个巨人的舌头来作凭据，之后还拿出一只拖鞋、半边围巾和睡衣的一角来给公主看。公主一看高兴极了，心想，这个猎手才是真正救了我命的人。这样，猎手和公主一起回王宫见国王，让国王来到她原来住的房间。

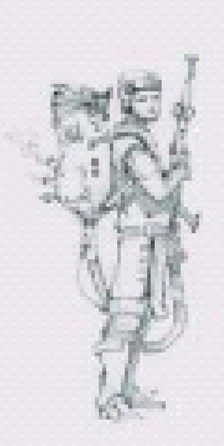
公主告知父王，这个猎手是真正救过她性命的人。他们把全部证物给国王看了，国王确信不疑，说： “我很高兴今天真相终于水落石出，小伙子，我女儿应该给你做妻子。 ”公主听了父王的话，心里美滋滋的。之后，猎手穿上了华丽的盛装，看起来就像是一个从别的国家来的贵宾一样。国王命人设宴，所有人都来参加。独眼军官也来了。他坐在公主的左边，猎手坐在公主的右边。那军官还认为猎手是从别的国家来探访的一个贵宾呢。所有人都酒足饭饱之后，国王冲着军官说，要给他猜一个谜语，谜语是这样：有人说自己把三个巨人杀死了，可别人问起巨人的舌头时，他说他必须去看一下，而巨人的嘴里并没有舌头，这是怎么回事？那军官就说： “那就是巨人没有长舌头吧。 ”“荒唐！ ”国王说，“哪有不长舌头的动物。”他又接下去问，如果有人敢欺骗国王的话，那么该治什么罪呢？军官答道： “那应该五马分尸。 ”国王笑着说，他自己已经把他的下场说出来了。就这样军官进了监牢，被剁成了四块。公主则嫁给了猎手，没过多久猎手的父母都接到这里，让他们也和自己一起过幸福快乐的生活。老国王去世后，猎手就做了国王。



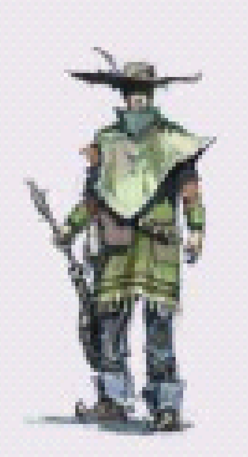


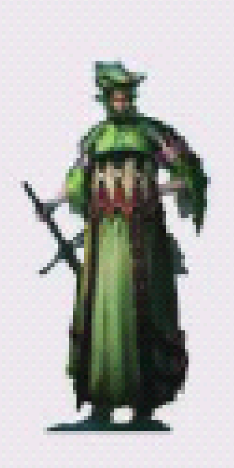


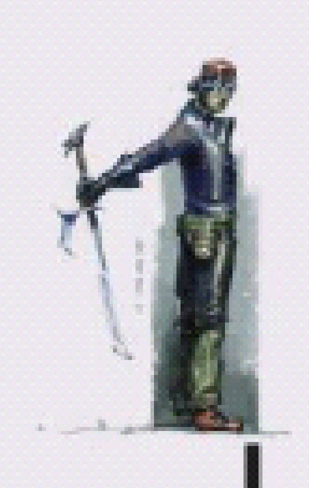




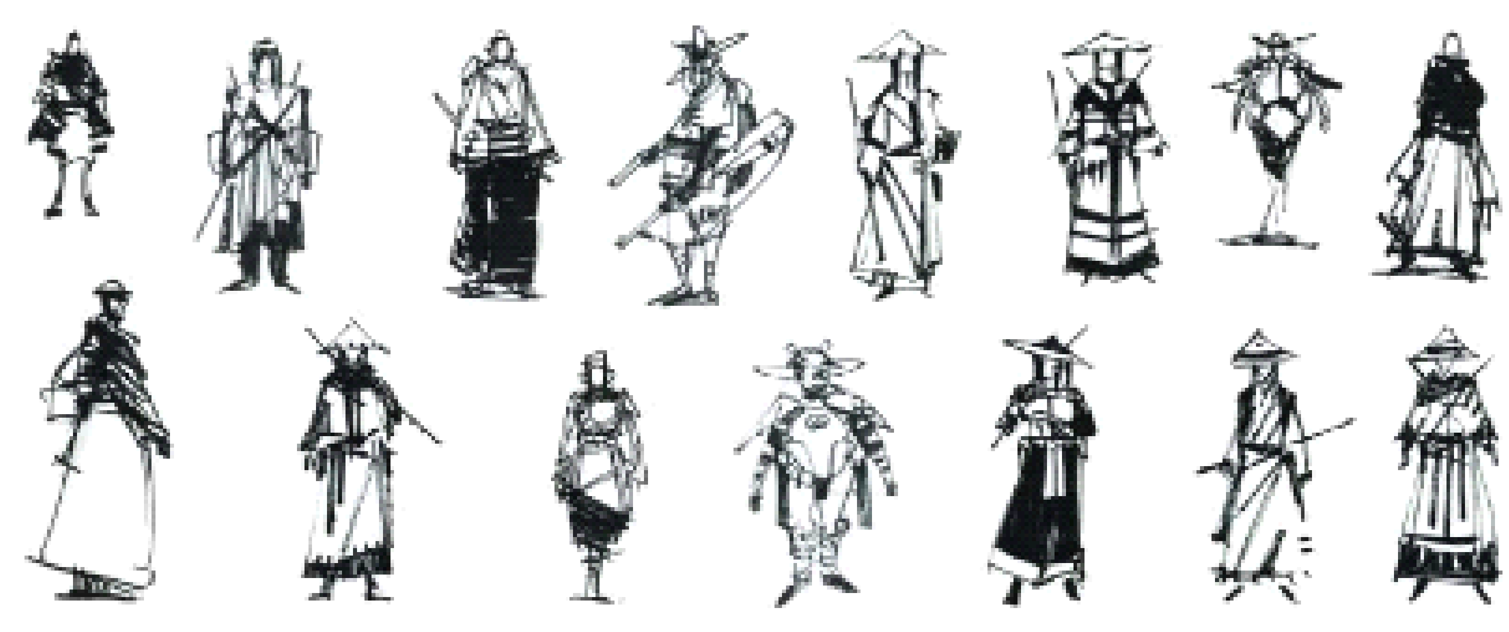








01 猎人 HUNTSMAN



猎人

Felix:我从很小的小稿开始画。这阶段我探索很多主意和方案并尽量不束缚自己。我需要记住的一件事就是我想让这个猎人从装束上看起来具有一种亚洲的风度。

Scott:Felix明确了他想要在什么地方展开他的想象，这些小稿上的形状和美术样式展示了很宽泛的思维。当你凑近仔细看一些个体时，你会看到一些对于隐含线条的漂亮应用以及非常强的正负形对比，使人物的服饰看起来有意思。
隐含线条的画法就是利用负形或空白空间来暗示线条或边缘的延续，而不是直接把它们画清楚。这里的第三列第四个就是很典型的例子。




FELIX YOON



猎人

Mike: 我做人物设计通常从快速的探索式草图画起。这就是我从自己的经验库中抽出有用思维的方式。画这些草稿时，我主要考虑的是整体和形状，尝试加入一种历史和传统的意味。诸如现实主义描写和比例之类的则是第二位的，通常不考虑，因为抓灵感才是第一步。
这些是用一支日本毛笔画的，我在进行这个出书的项目过程中学会用这种笔。这笔很难画细节所以会帮助我集中在整体设计上。

Scott:我们的项目重点不是绘画而是设计，所以Mike这些通过小样草图体现出来的设计代表一种很好的清空自己惯性视觉经验的方法。像Felix一样，Mike也勇于利用大胆的正负形对比方法。







猎人

Mike: 这里，我用了剪影的方法设计猎人。这个办法使我能完全专注于外形。当内部细节都被屏蔽，你总得集中想象外轮廓怎样才能有趣和特别。这就使人的思维转换了，能从用由内而外的方法时想不到的地方拓展创造力。

Scott: 我很喜欢这种方法来设计属于自己的形状。你能发现这是个多么强大的形式，能让你快速阅读这些形体。当你离一个物体有一定距离，不论是车，是人还是建筑，你首先读取的是物体的外轮廓。这个方法很有趣，因为你不必考虑透视和线条问题，就能非常快地任自己的思维在广阔的形状海洋中自由发挥。





MIKE YAMADA







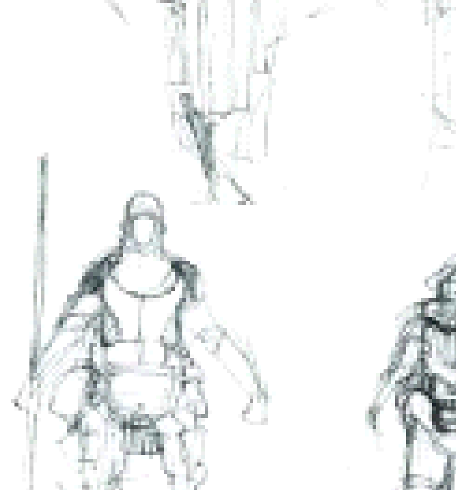


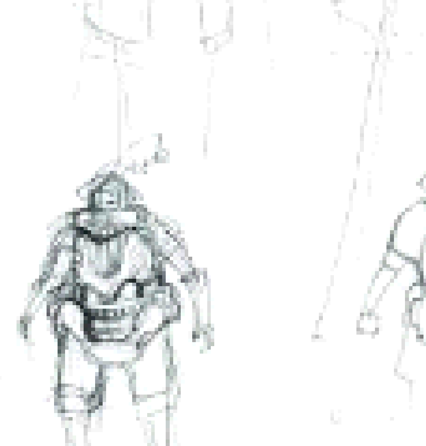


猎人

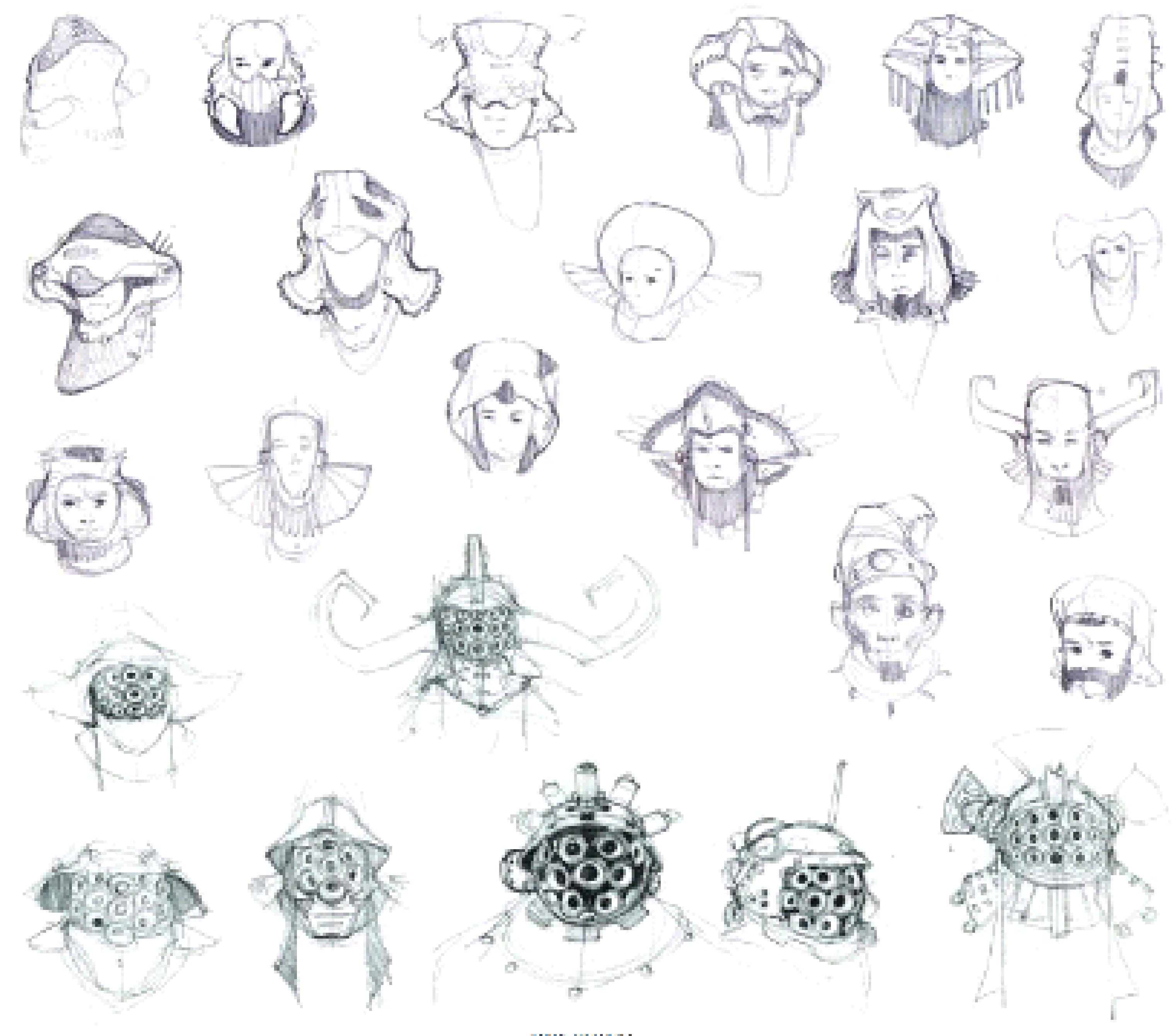
Mike: 我想要在这组草图中表现猎人的一种复杂臃肿的感觉。我使用了比较传统的线稿方式。从前面几页的方法到这个方法，我自由地创始很宽广的各种设计可能性。画到中途，我集中设计一些人物的局部，就是头部和头盔等，从头画出整个身体。这些设计又引出很多种方案，从奇幻古怪到比较严谨的科幻风格都有。

Scott:整个学期下来我一直不停地给同学们强调设计的原创性。我认为Mike的多样化头部设计表现了一套不错的设计美学思想，它们提醒我们观赏者一种探索精神，同样一个人物到底能有多少种呈现。





MIKE YAMADA


MIKE YAMADA

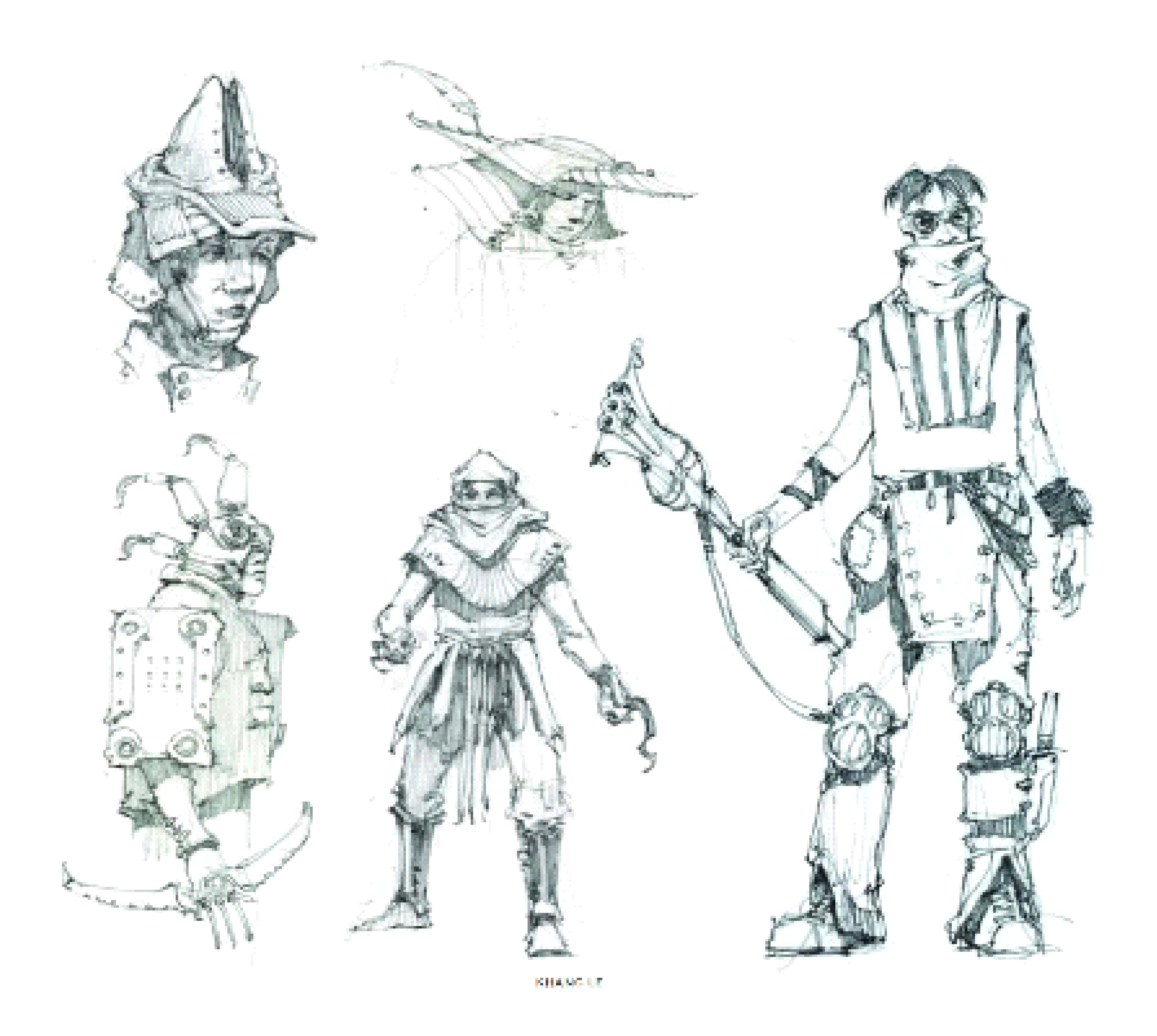


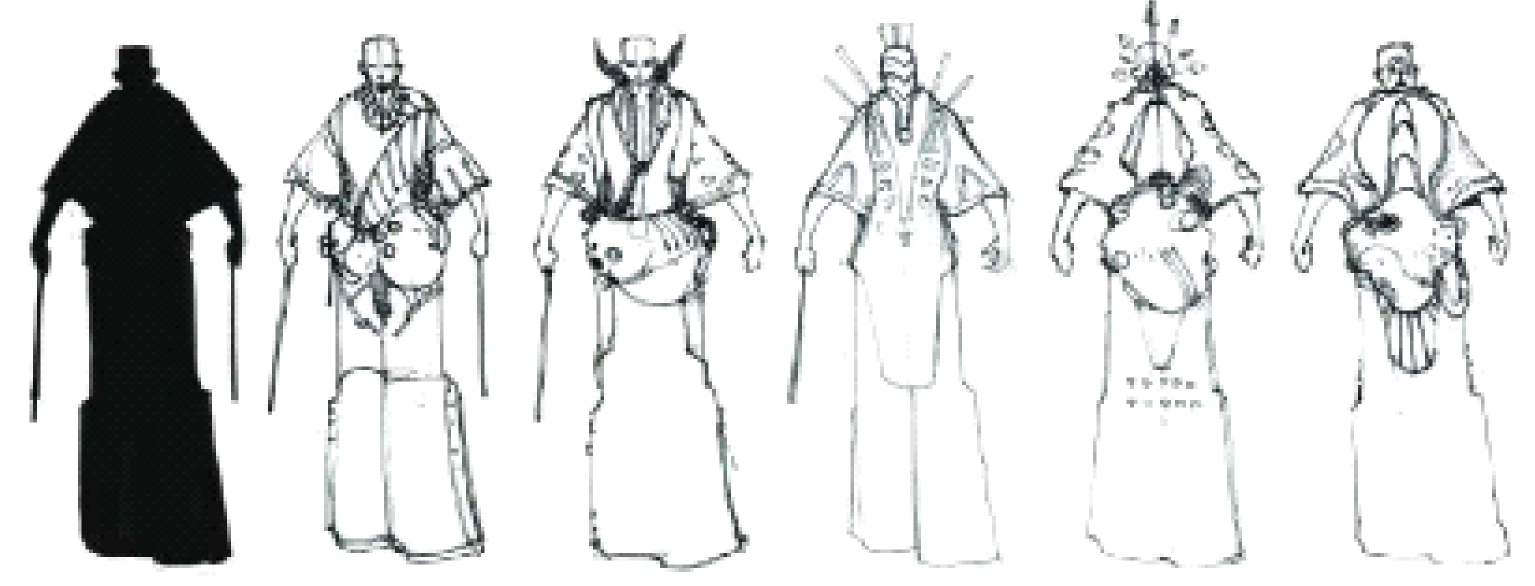
猎人

Khang: 做人物设计时我通常是从涂鸦很多页的草图来找设计灵感的。我要找出有趣的形状和轮廓来帮助表现人物。有一个方法来发现有趣形状，就是去陌生地方看一些平时自己不熟悉的抽象形状，比如顶楼的水缸，或者把熟悉的东西倒过来看。画得很小还可以防止自己在前面阶段就去追随不必要的小细节。还有，这可以节省客户或美术指导检查作品的时间，能让人一目十行而不用逐个去琢磨。

Scott: 这里你又可以看到一组关于这个猎人的想象放宽的原创设计灵感。和前两位同学稍微有些不同的是，Khang前期草图的细节稍微多一些，在较大尺度上线条比较多。





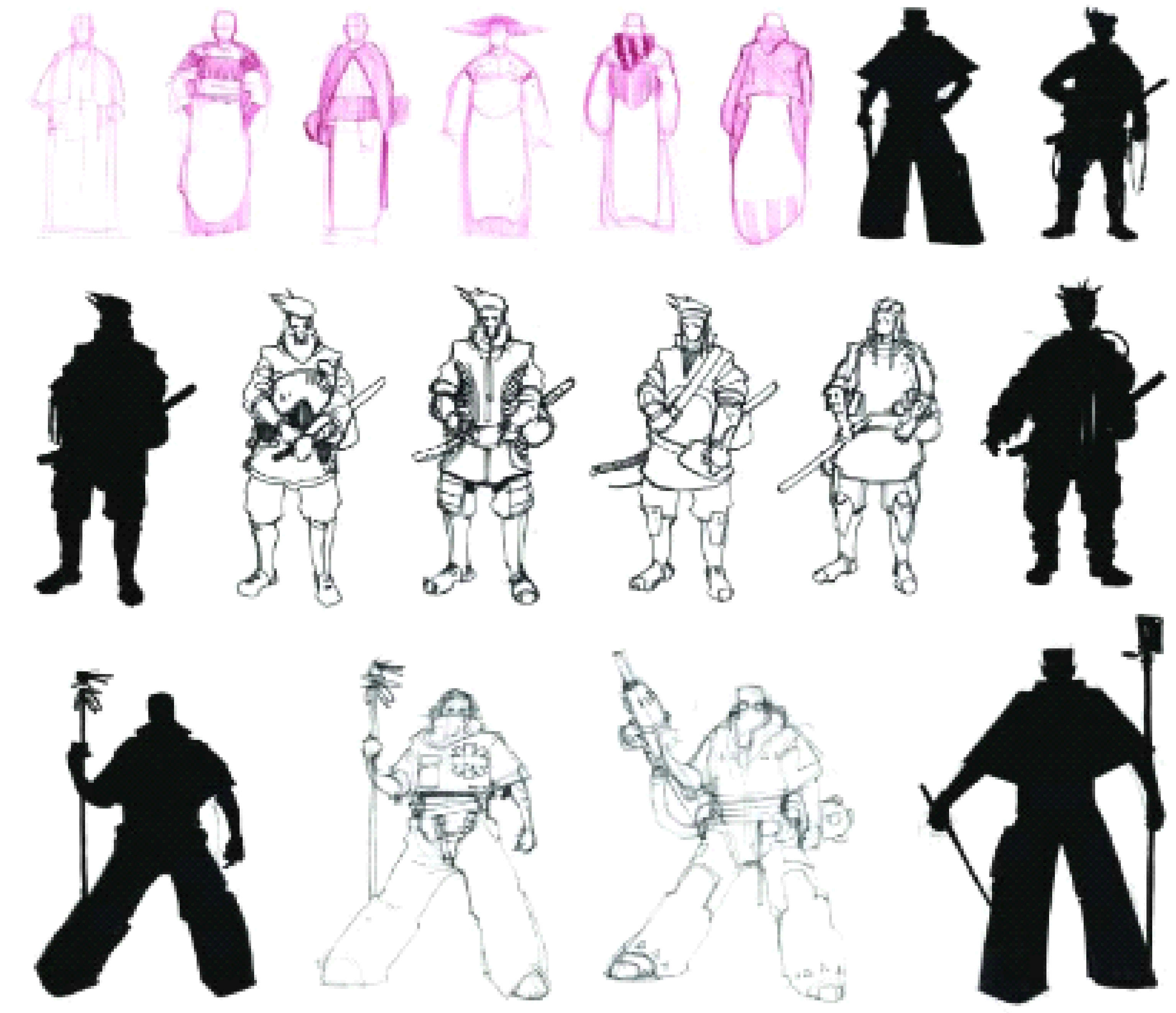


猎人

Mike：我把自己最满意的几个剪影图拿来，把描图纸覆盖上面。然后我根据它用钢笔或铅笔勾出一些里面的内容。你可以卡到任一剪影都可以有很多种服饰细节的设计。由外及里的方法可以使你获得最个性的设计，这在你从里画到外的时候是想不到的。

Scott：我很高兴Mike能够直接拿剪影图来拓展到下一个步骤。很多时候同学们可以画上百个剪影小图却不知道怎么去利用它们来发展自己下一步的设计。这两页很好地表现了每个剪影图中蕴藏的无限可能。





MIKE YAMADA







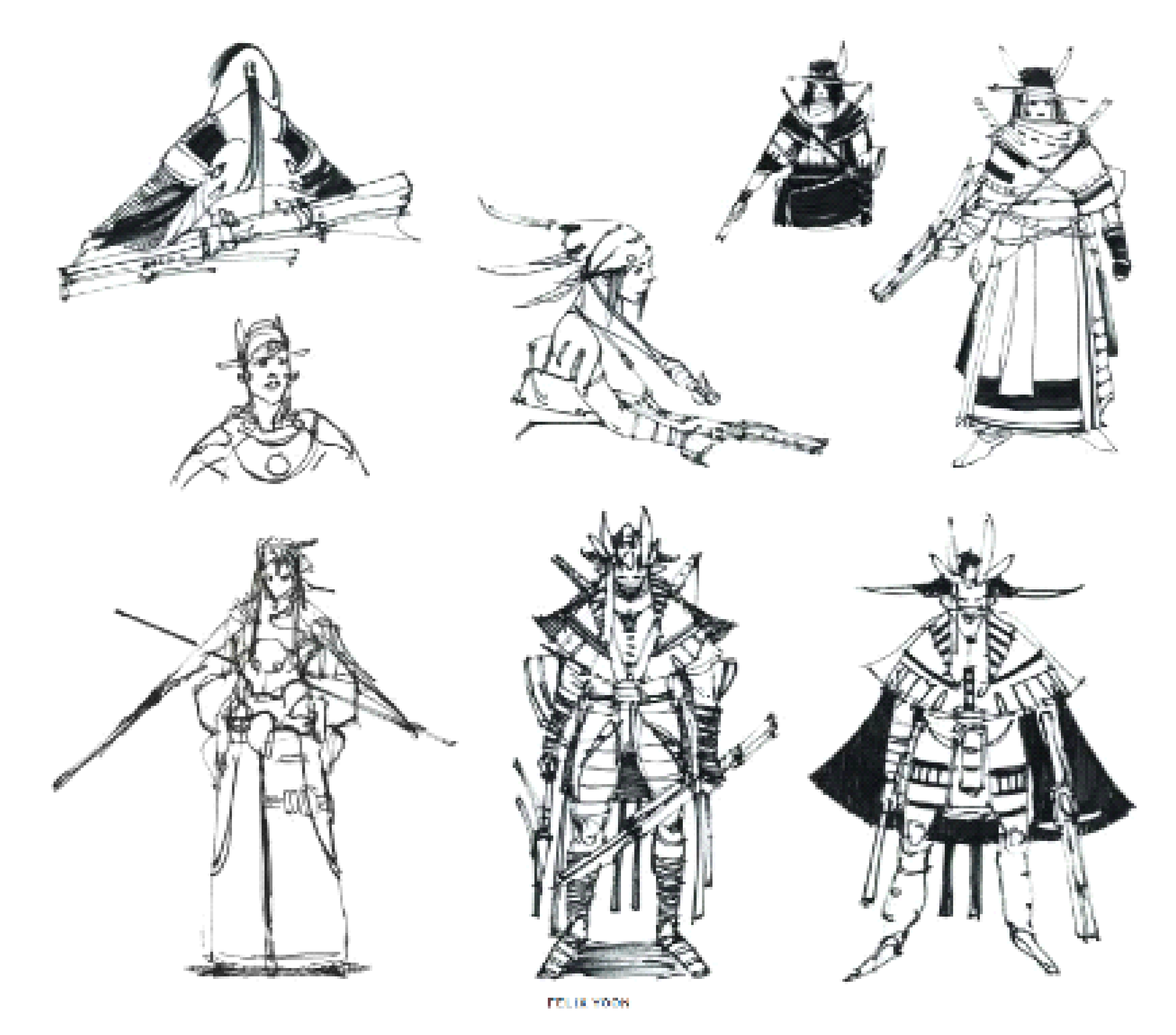


猎人

Felix: 这几个草图是从前面几页所作的小稿中进一步发展来的。我仍然想要给猎人一个长襟装束。图都比之前打但是我仍然画得很松弛。我用了一支美工笔来制造笔刷感。

Scott: 这些草图表现出设计师能把新鲜新颖的美术内涵成功地糅合到一些整合度高的图示语言中，同时又让人觉得亲近和可以接受。你能看到Felix在给猎人做服装设计时仍然很大程度地依赖强烈的插画风格的设计。使用大号的美工笔，他可以制造好看的运笔痕迹、动感，还有令我们能自然觉察的一些由笔触带来的材质变化。




FELIX YOON

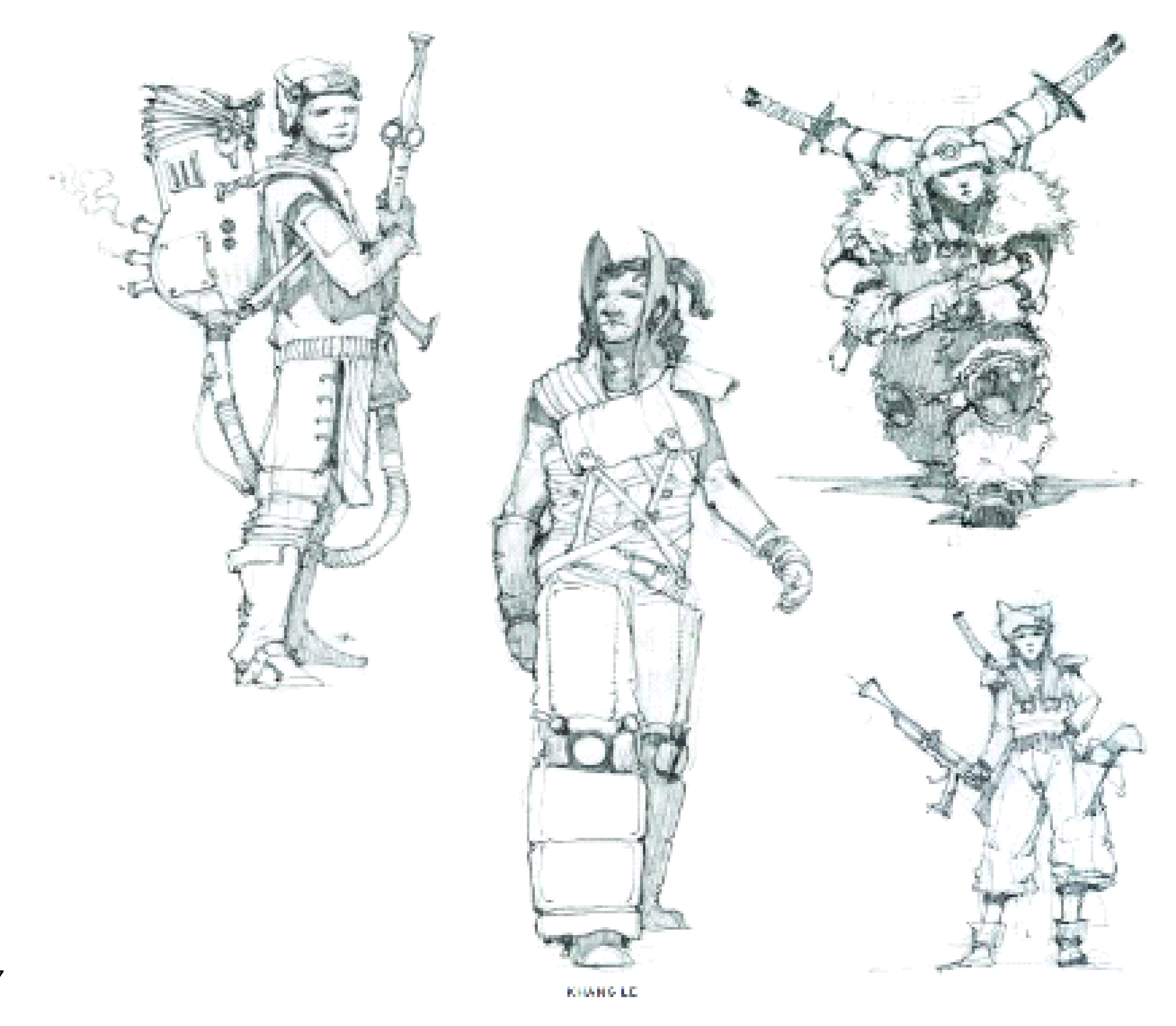


猎人

Khang: 一旦基本的外形确定了，下一步就是粗略的草图。这些草图都比较大，于是一些地方可以予以更多细节。人物携带的一切都要帮助叙述一个关于他的故事。故事引导设计思路，而设计也可以带出关于故事的新鲜创意。上图那个戴细缝的金属眼罩暗示人物出于一个艳阳高照的世界。右边的图中他有个披肩。在故事里的话，那可能是他死去的祖父留下来的一块布。

Scott: 故事与设计之间的关联式一个设计师需要付诸努力的最重要的方向之一。所有的设计决定都要依据对剧情的支持和强调人物的可信度。如上面Khang所提到的，有时通过项目的设计过程发现的新创意可以丰富这个故事。所以尽量做出大量的各种草图是这一设计阶段开拓可能性的关键工作。





KHANG LE



猎人

Mike：左页的是我拿了自己剪影图中的一幅扫进Photoshop里面，直接先用白色笔刷制造体块感，然后逐步加其他灰度。这种形状-灰度的办法可以使我在设计中得到各种不同结果，比右页的丰富一些，那边是一些基于线条的根据同一幅图出发的步骤。

Scott：我觉得Mike的这招很强悍。很多时候我观察到同学们画上百个小图剪影而他们从不去利用。他们就直接往后画出完成度比较高的版本，流失了很多之前草图里包含的动感。这一页向你展示了通过Photoshop，Mike能够直接利用自己的草稿小图来进行下一步。仔细看每一个草图你会发现同一个剪影能表现出这么多不同形式。对页展示的是我个人很喜欢的一种插画风细节设计，Mike实验性地作了这些草图。这页的前两幅还显示出，探讨一个剪影是正面还是半侧面也是有趣的尝试。



MIKE YAMADA





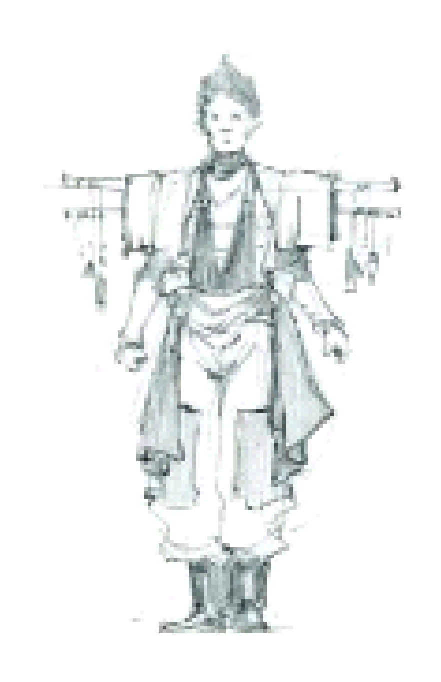
猎人

Mike: 这里我继续从一个剪影出发拓展设计思路。我集中在形状、样式这些简单内容上。另一页有两个粗略的色彩稿，尝试找到稍微多一些的细节设计。

Scott: 在前言里已经说过，我们这个项目主要目的是想实践从一个故事中发展尽量多的可能。你能从对页看到Mike创作了两个版本的熟练的猎人形象。我觉得两个都不错，容易从中看出他是怎么逐步从前面几页的努力得出这两个方案的。



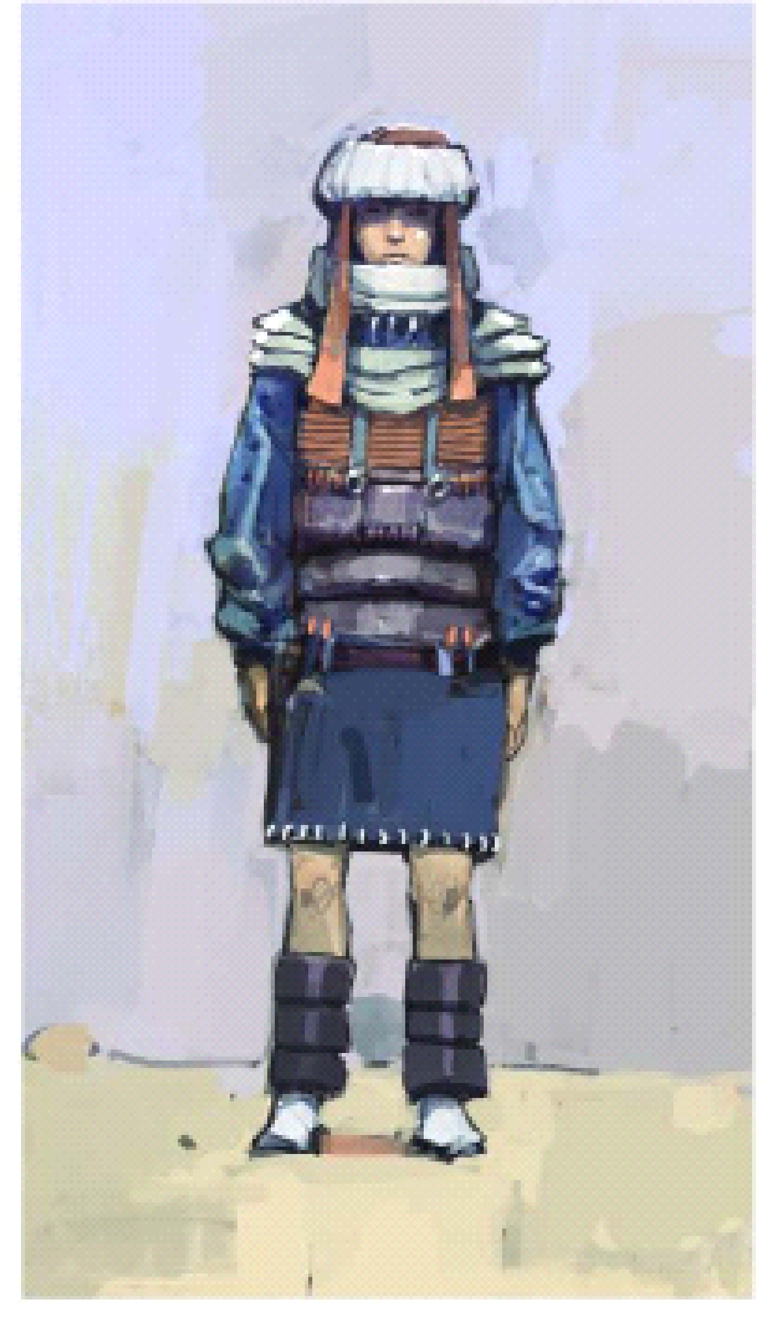




猎人

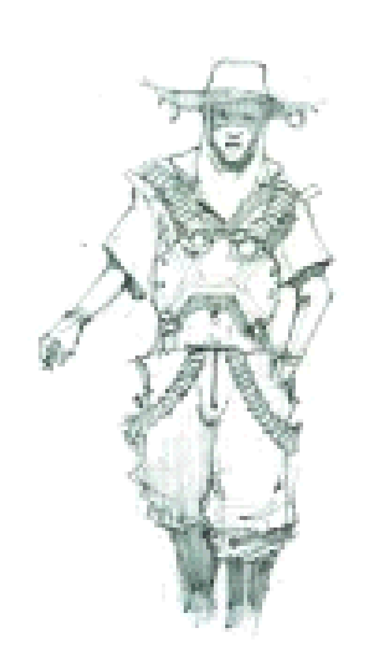
Khang: 奇幻题材设计相当于在熟悉和陌生之间走钢丝。把怪角色画得太怪的话观众就不接受。所以很多怪物电影里面的怪物设计都具有人的特征。对于这个猎人，所有的细节都要能被识别，但是以一个非常规方式组合。把本不是在一起的各种元素结合起来并努力使它们和谐，新的设计就出来了。

Scott: Khang的说法很对；如果你的方案太偏远，那就没人能给你提意见。一款设计到底能不能使观众信服，人家很难用常规眼光来评判。想要为了显得不同而去做不同寻常的设计是容易的，但是想要做比大家见过的平常事物看起来更好的不同的设计很难。所以优秀概念设计师要追求这个：在新颖和平常中间找平。





KHANG LE





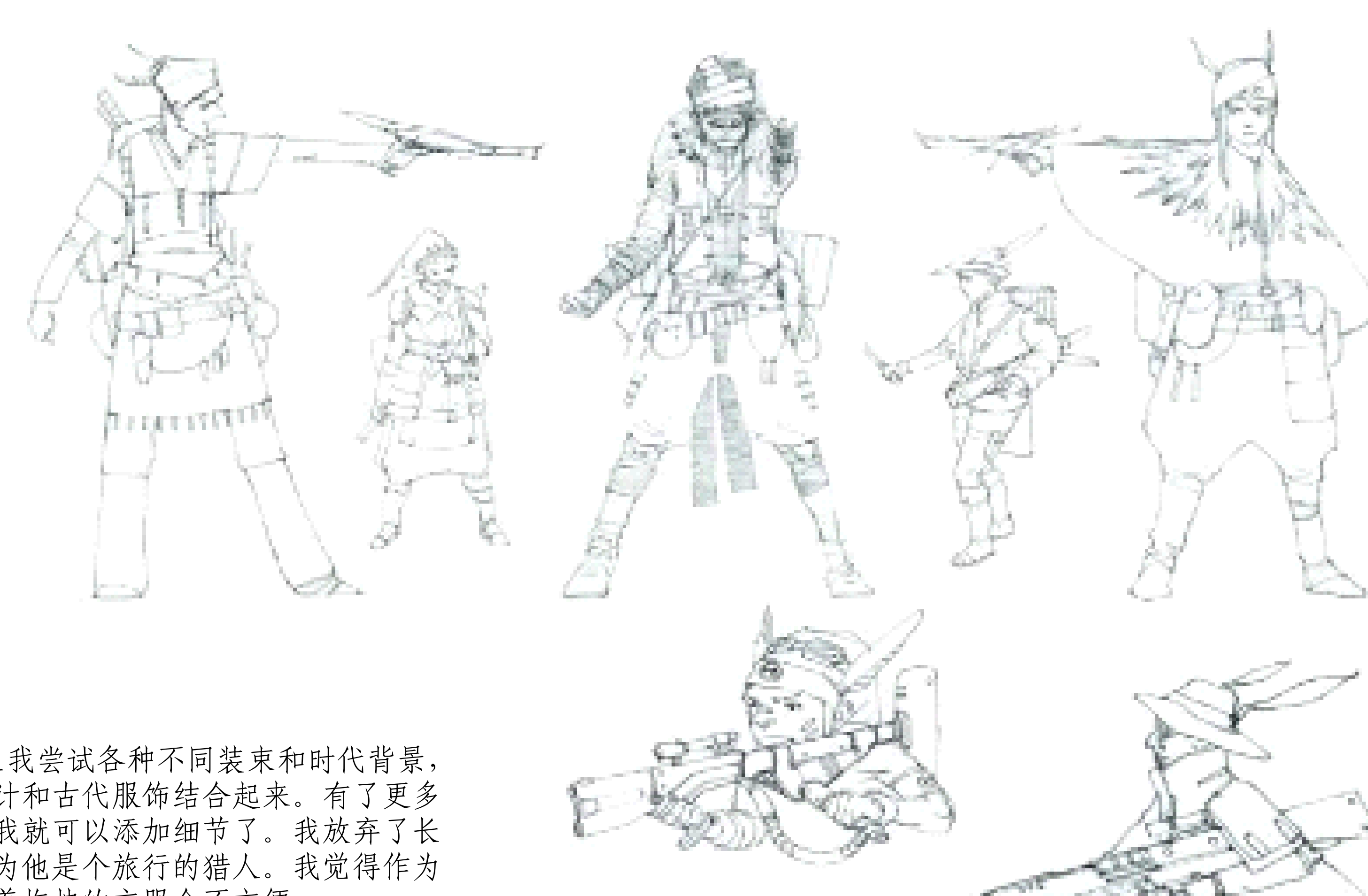
猎人

Khang: 我一般喜欢用铅笔画设计图。这是种宽容度高的工具，而它的灵活度又能适应各种视觉形式。我还可以画得很放松，故意制造一些杂乱笔触。这些“错误”可以被转化为我自己想不到的有特色的细节。人们管这叫“愉快的外”，不过我认为它们是控制下的散乱。就像盯着天上的云看见了兔子，或者带镭射枪的巨型机器人!

Scott: 这就是Khang用铅笔画的设计稿，之后他就把图扫进电脑用PS和PT等软件工具上色了。对猎人的一系列设计方案多样化再次得到展现。我曾希望我们这个项目中最愉快的一点要在于组里的所有人永远无法预知每个设计对象的最后方案是什么样子。一切都是源自对同一个故事的阅读，它们又呈现得那么不同。我很多次地对大家说着我的这个意见: 要原创! 不容易做到，可是做到了就很牛。



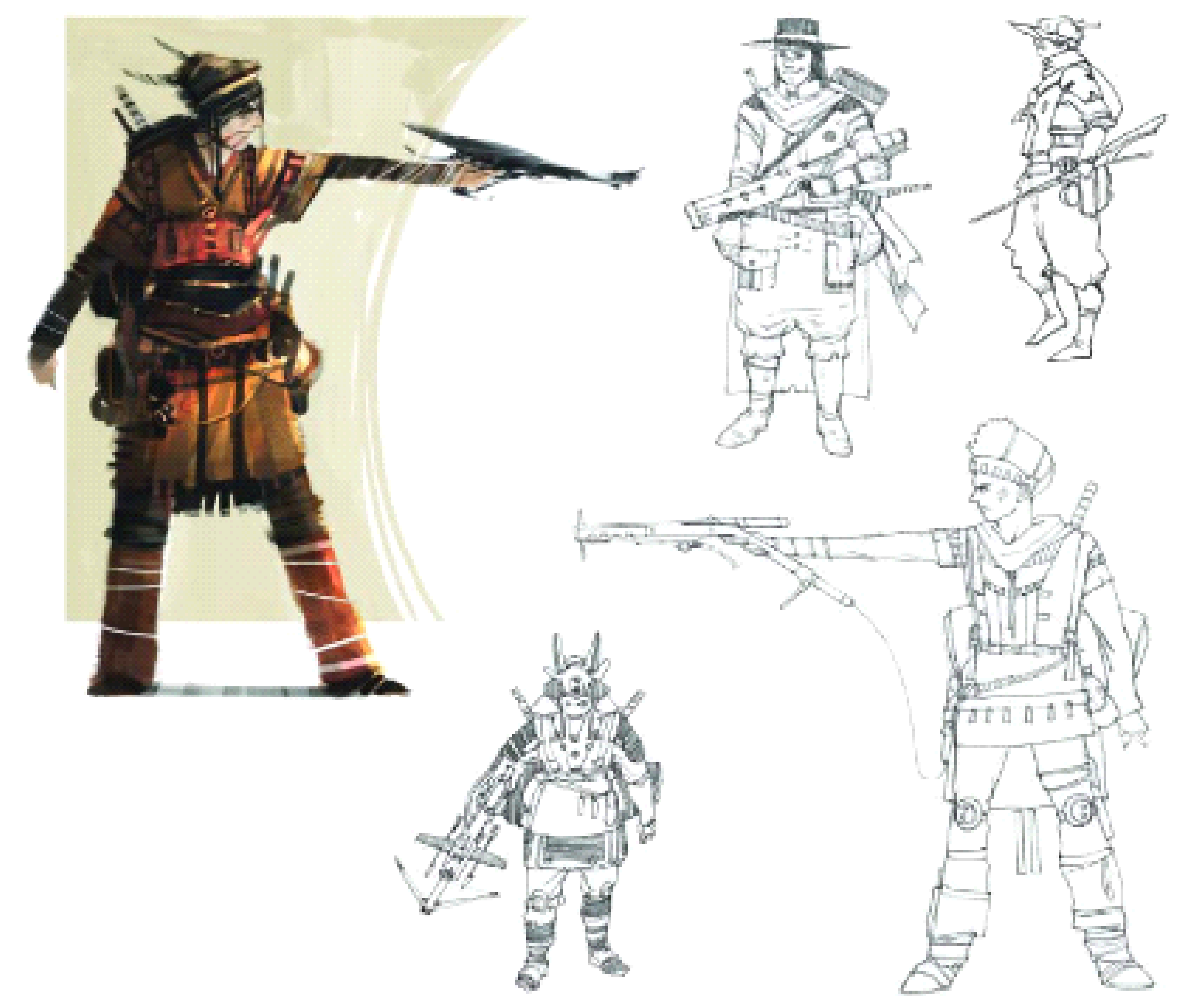
KHANG LE



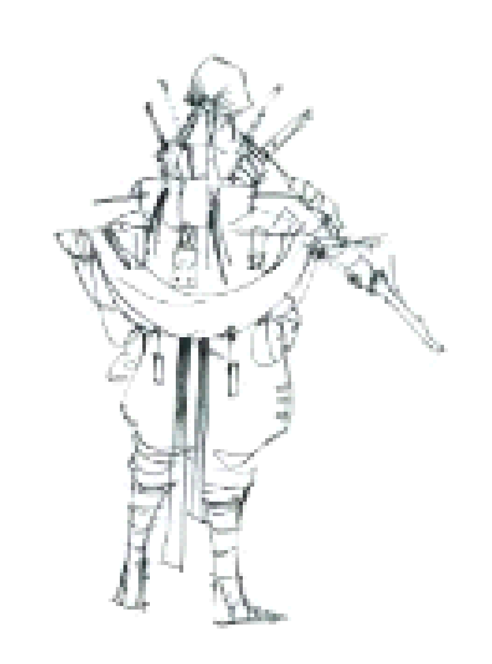
猎人

Felix：这里我尝试各种不同装束和时代背景，把自己的设计和古代服饰结合起来。有了更多图示表现，我就可以添加细节了。我放弃了长衫的想法因为他是个旅行的猎人。我觉得作为一个行者穿着拖拽的衣服会不方便。

Scott： Felix展示了一系列漂亮的作品，达成了让猎人看来既熟悉又新奇的目的。他对细节的注意以及对于图示表现手法的运用使每个新方案的服装看起来有趣又可信。我们还没怎么讨论到故事中猎人用的气枪，但通过变化这个道具的样式，Felix改变着猎人的每个方案的艺术风格。



FELIX YOON





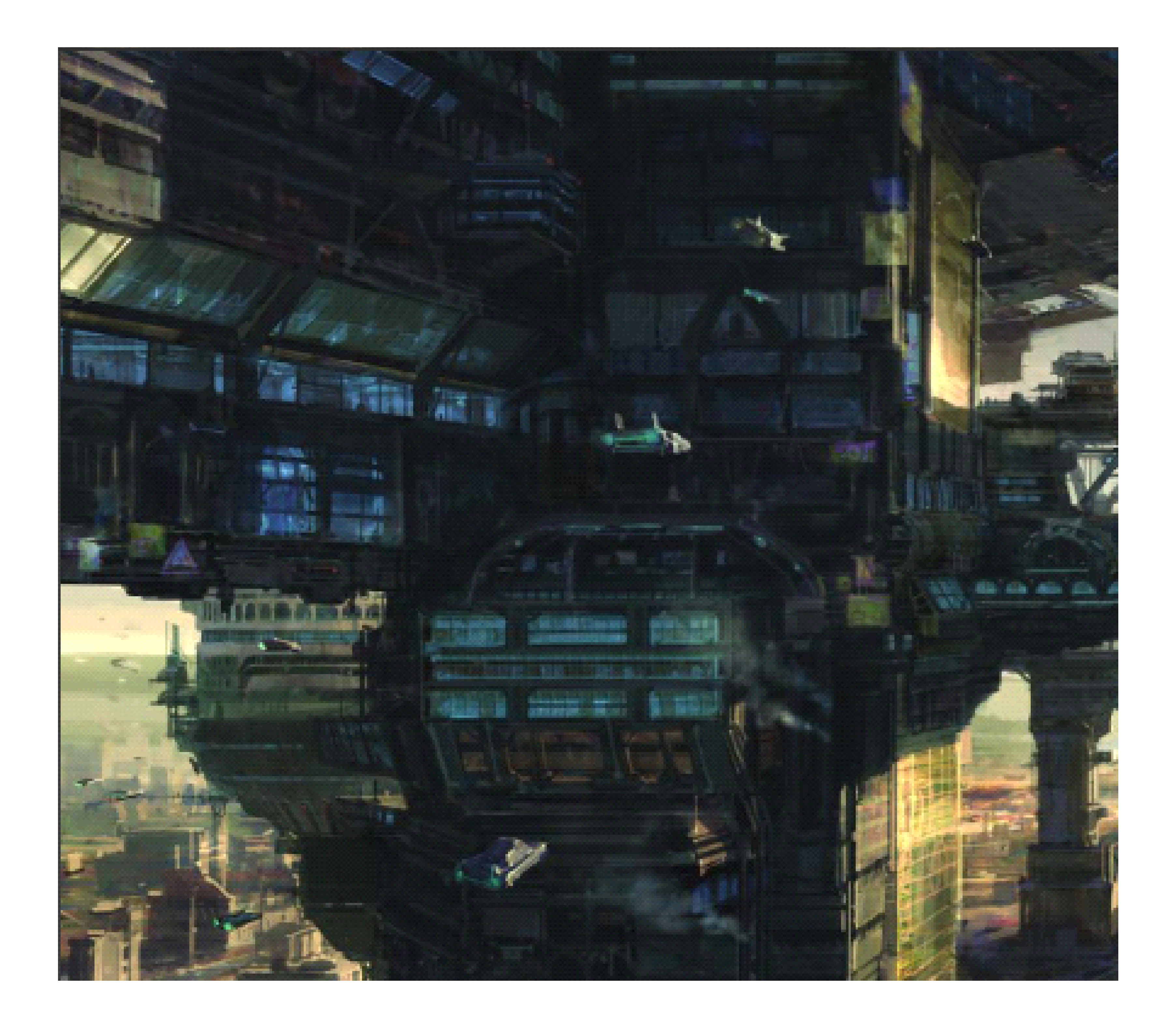
猎人

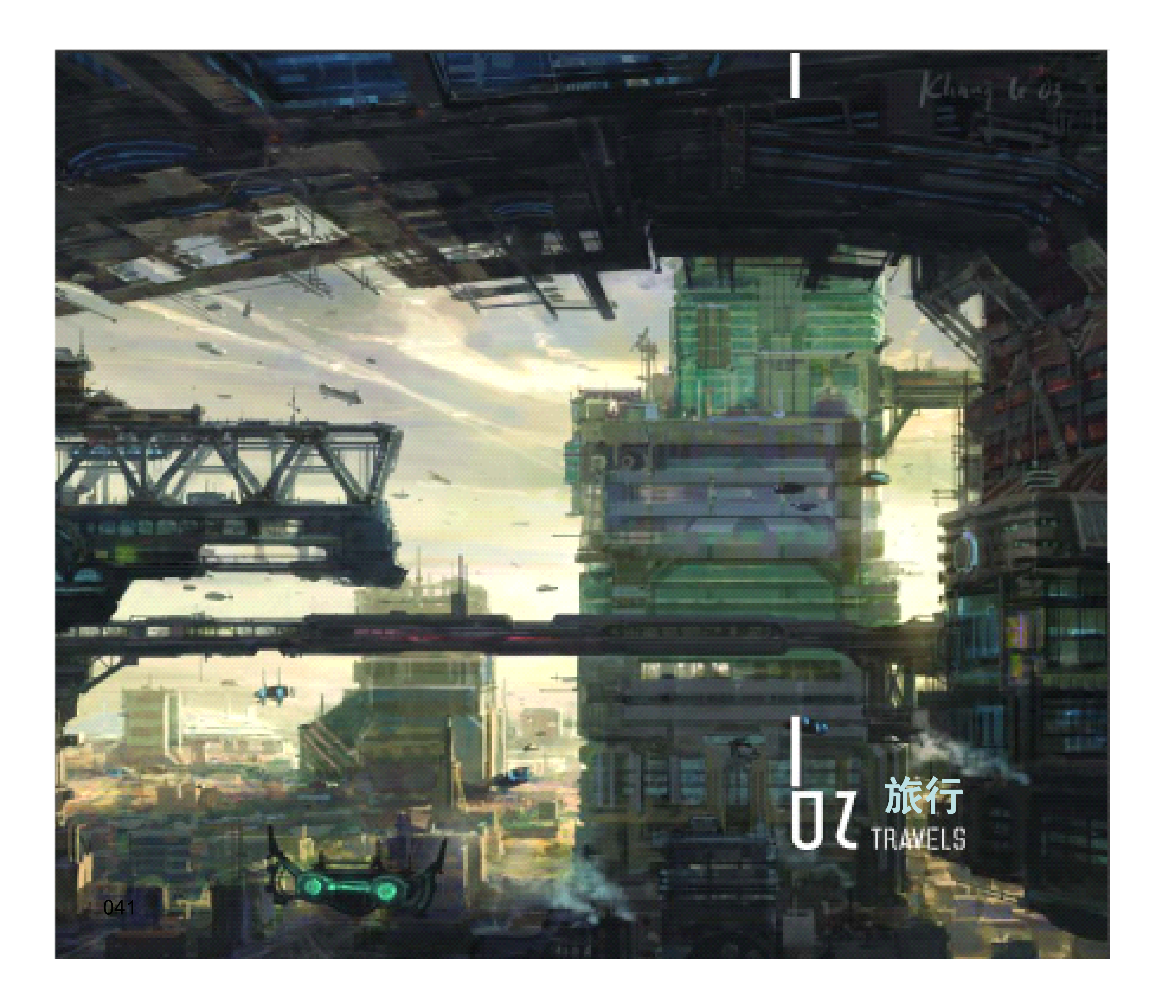
Felix：通过在小稿和草图中的各种设计探索，我进行到了猎人的最终方案阶段。这里有两个版本的彩稿：一个犀利忍着型的和一个老好人型的。

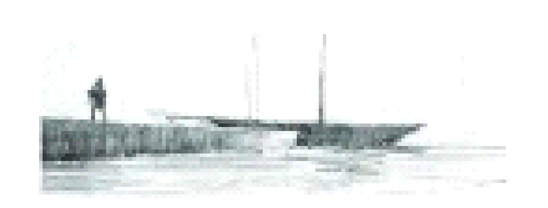
Scott：对页呈现的是Felix所作的两个方案。我觉得任一个都可以成为合适的猎人方案，因为我们这本书是关于多种可能和创新设计的原创过程的，就不必挑出最终方案了。你也可以继续下去决定出自己觉得最好的一个。
这几幅把我们带到了本章节的末尾：这就是对于猎人的建设性设计。进行到这里我感到回顾前面几页是愉快的，可以时刻提醒读者单独一个故事可以派生出这么多的可能。

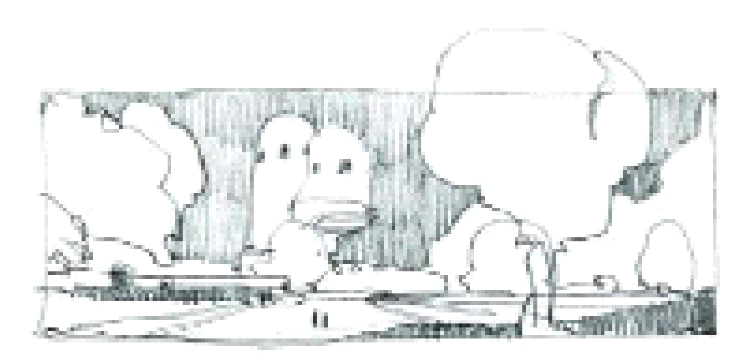
FELIX YOON

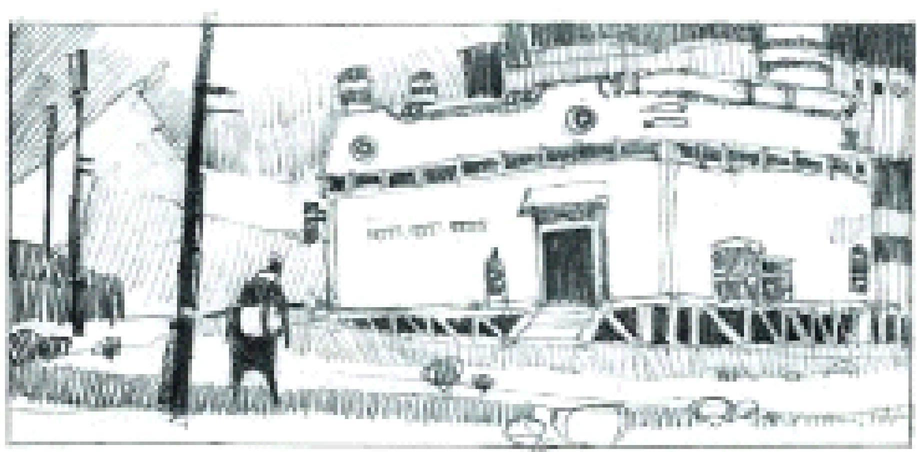





旅行
TRAVELS



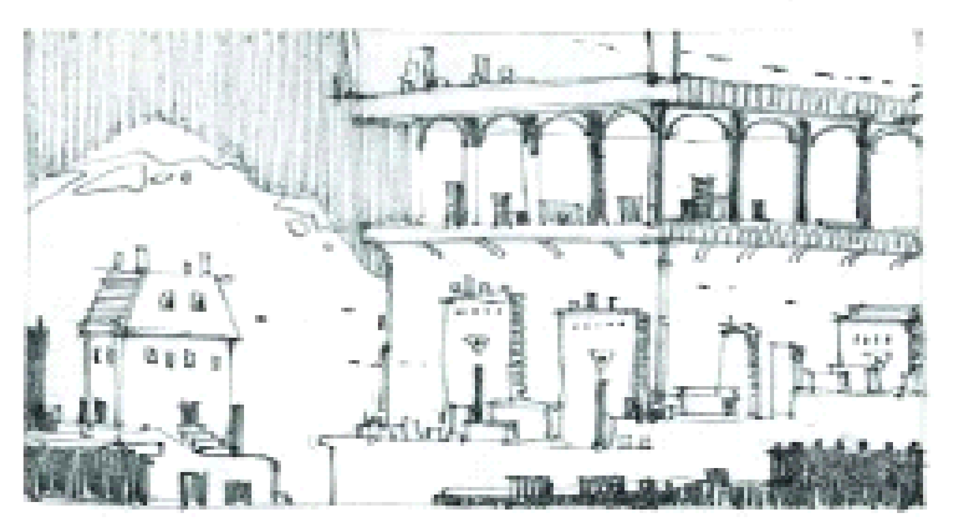




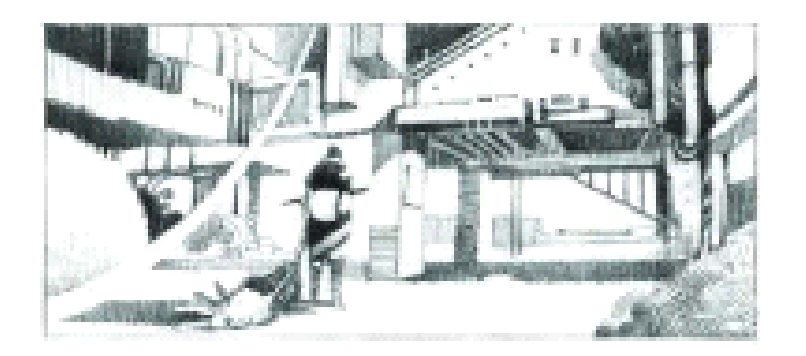
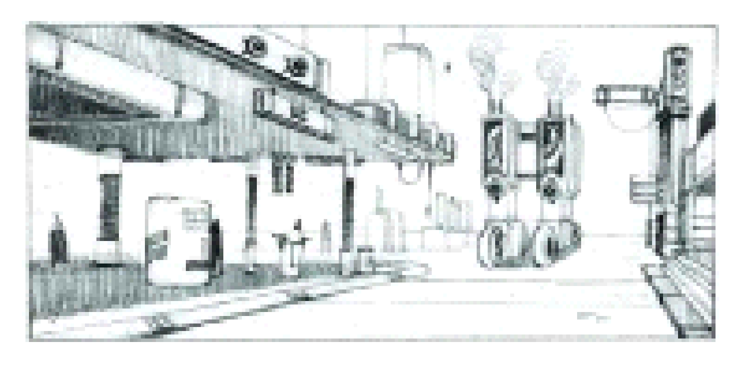
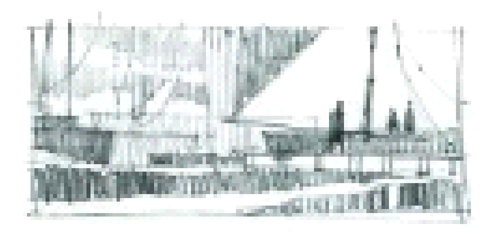
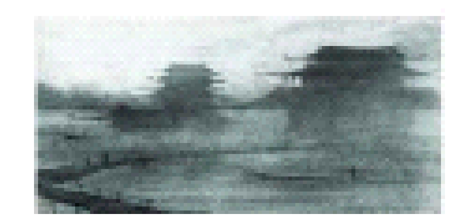
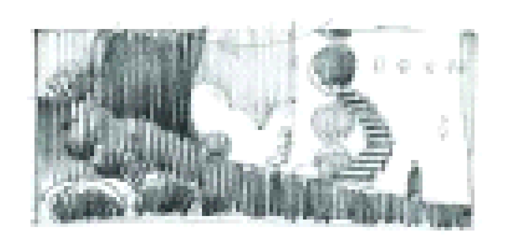
旅行

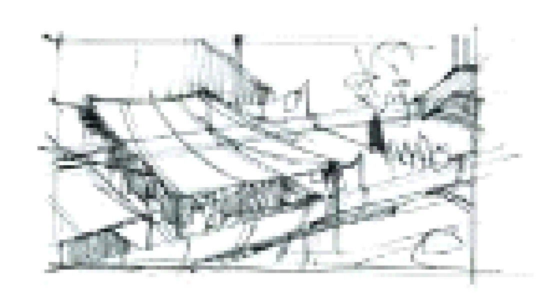
Felix: 我随意地画出了我觉得猎人会走到的一些场景。这些地方可以是纯自然景观，也可以有人造物出现。我还试着考虑不同的时代背景，一天中的不同时刻，还有不同情境。

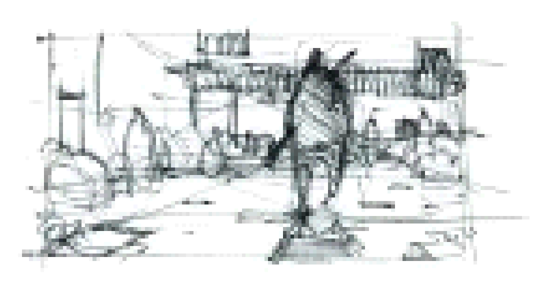
Scott: 对新环境的设计很早就成为了我最喜欢执教的科目而且我自己有空就画。在这个项目中我们切实使自己自由地发挥这个故事的情节，扩展到不同的时代去。并且，我们想要考虑特定时代背景下一些科技复杂度和各种发展水平。一旦你的思维跳向未来或过去并默认一个该世界观中生活的人们所具有的科技水平，你就会要跟着想象出那里的建筑物、景观还有一切事物在那个环境中的样子。当你设计和绘制这些场景时，你必须保证能在头脑中自由驰骋、观光想象世界。当你到达时，就画出你看到的东西。



FELIX YOON

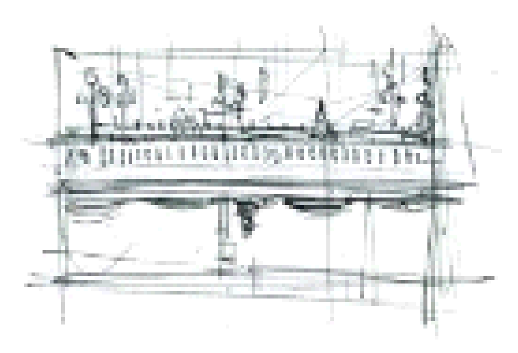


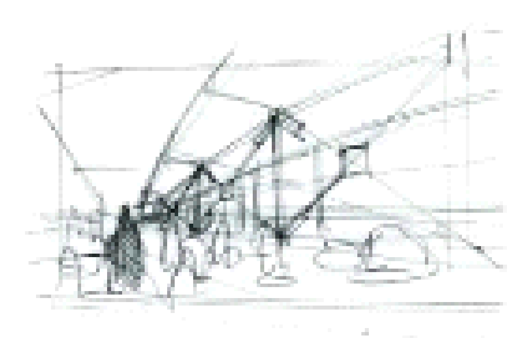


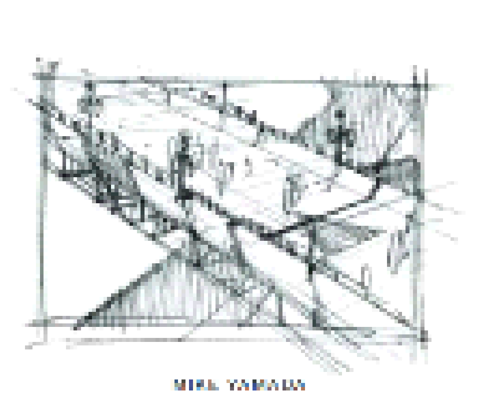
旅行

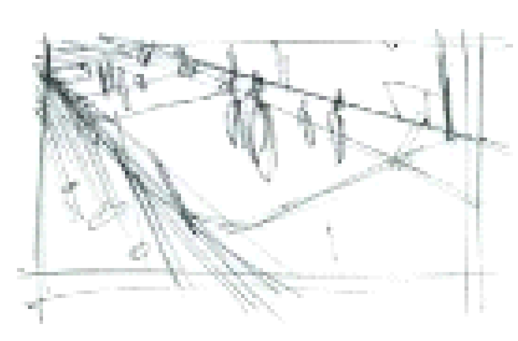
Mike: 当从整体入手画场景时，我决定要设计一个有纪念性的世界，某种宏大的场面使人物看起来渺小。我觉得这个广阔的世界可以从某种程度上塑造更多特色而我给它一种历史的和生活化的感觉。我读了猎人的这个故事就感觉到了一种久远的气息，他自我发现的旅程。这个地点受到来自不同文化的不同程度影响，有的地方的构造是自然有机的，有的比较现代，有的古老，但我总体上是要追随一种历史感和让它看起来存在了很长时间的样子。

Scott: Mike对于绘制复杂内容的富有绘画感的草图和表现环境光影很有一套。这一页你能看到的是他为这个想法所作的最初草图。我很欣赏这里面的构图还有视平线设置。你会感觉到Mike有非常深的美术功底，令他的小稿在众多学生中脱颖而出。

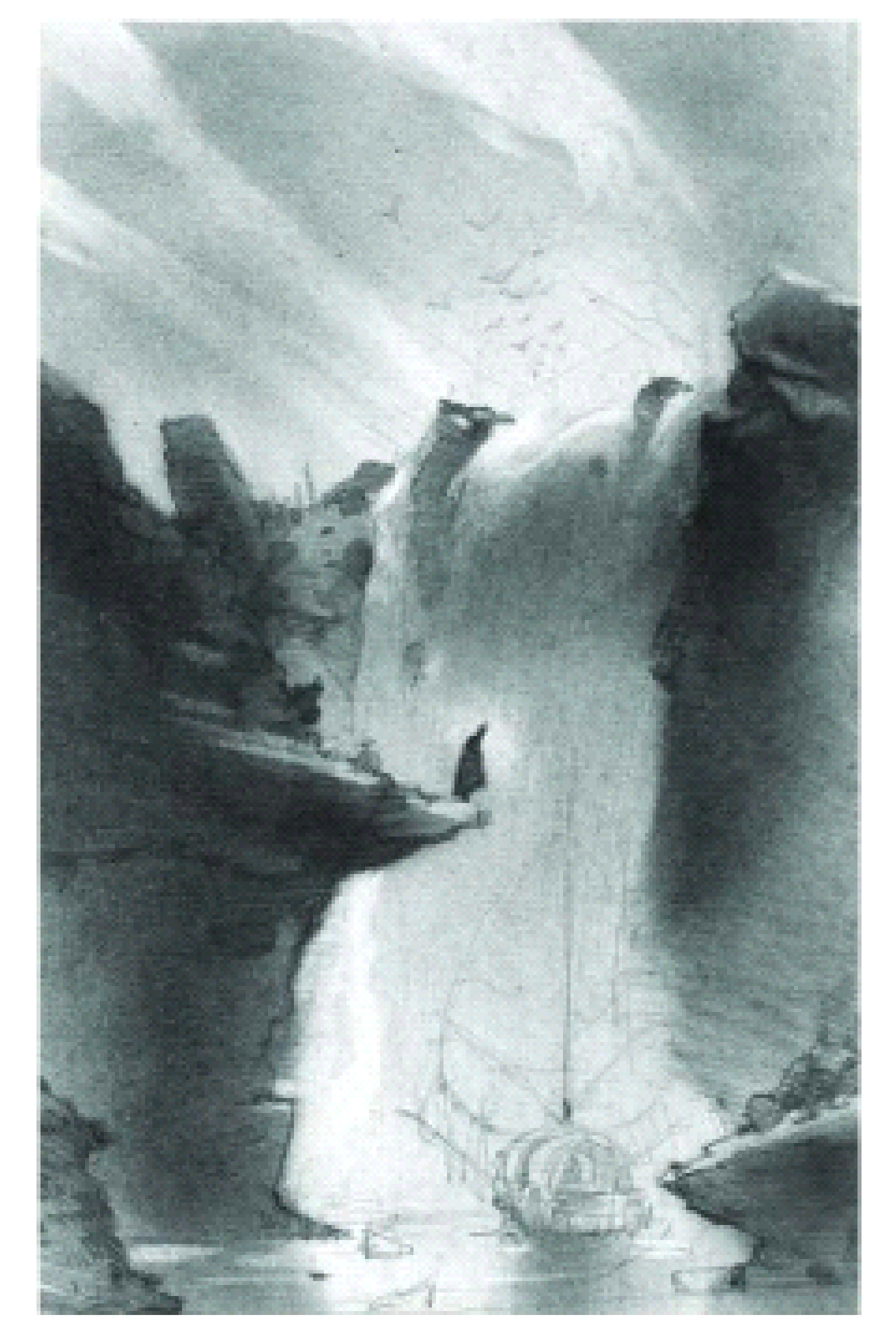




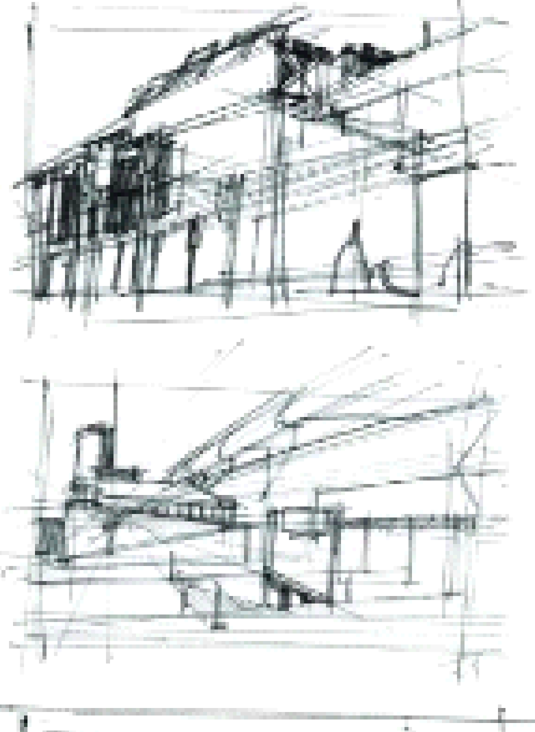


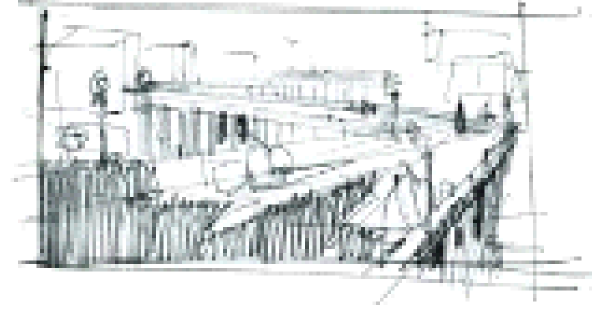


MIKE YAMADA

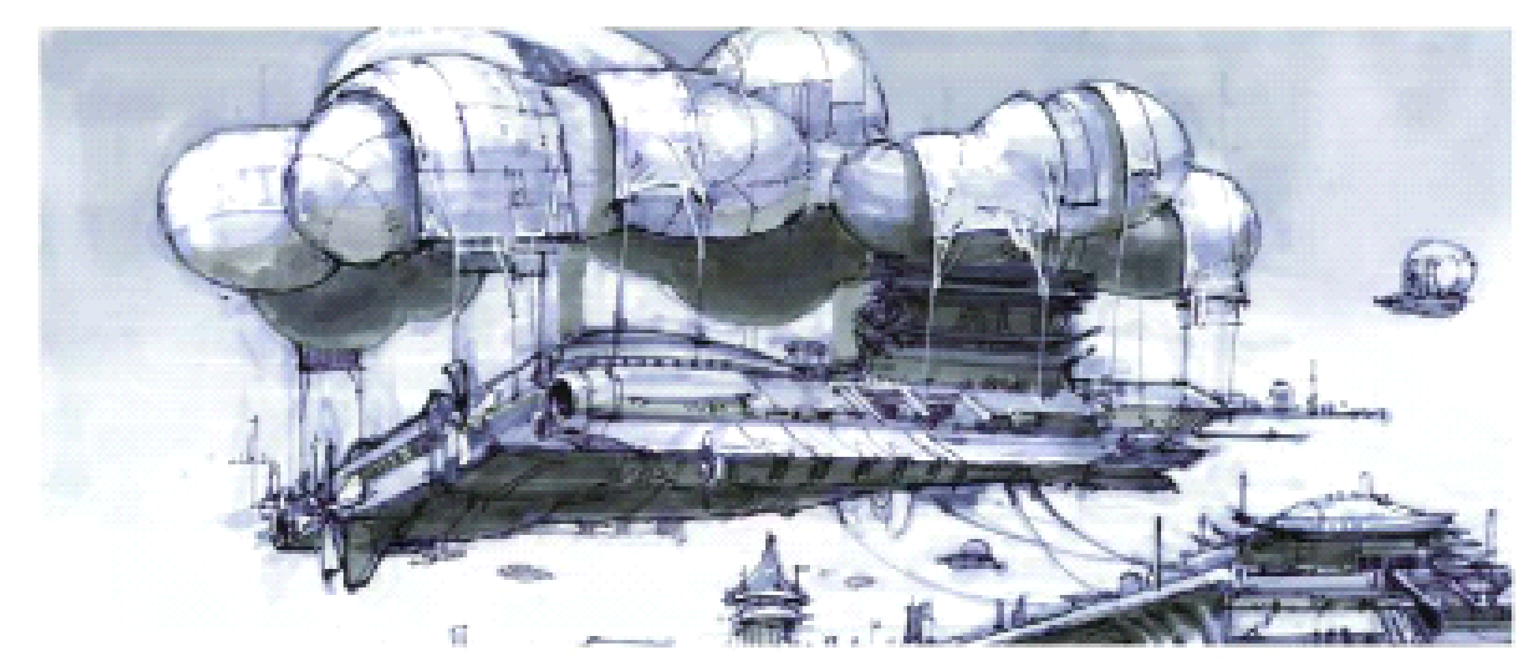








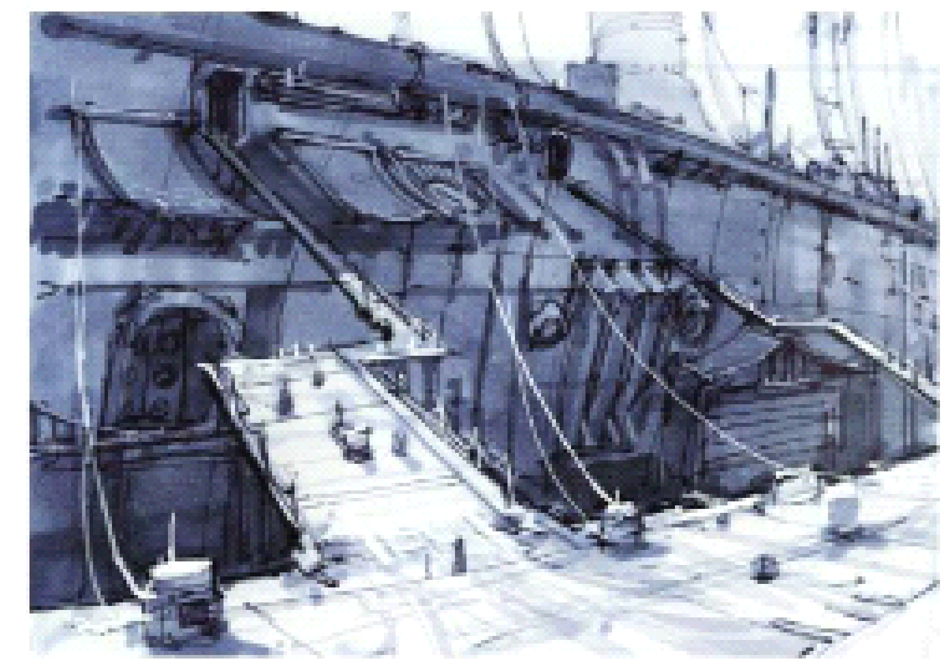
MIKE YAMADA



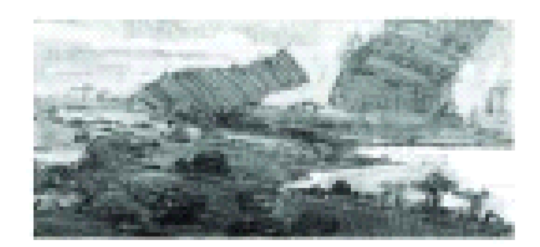


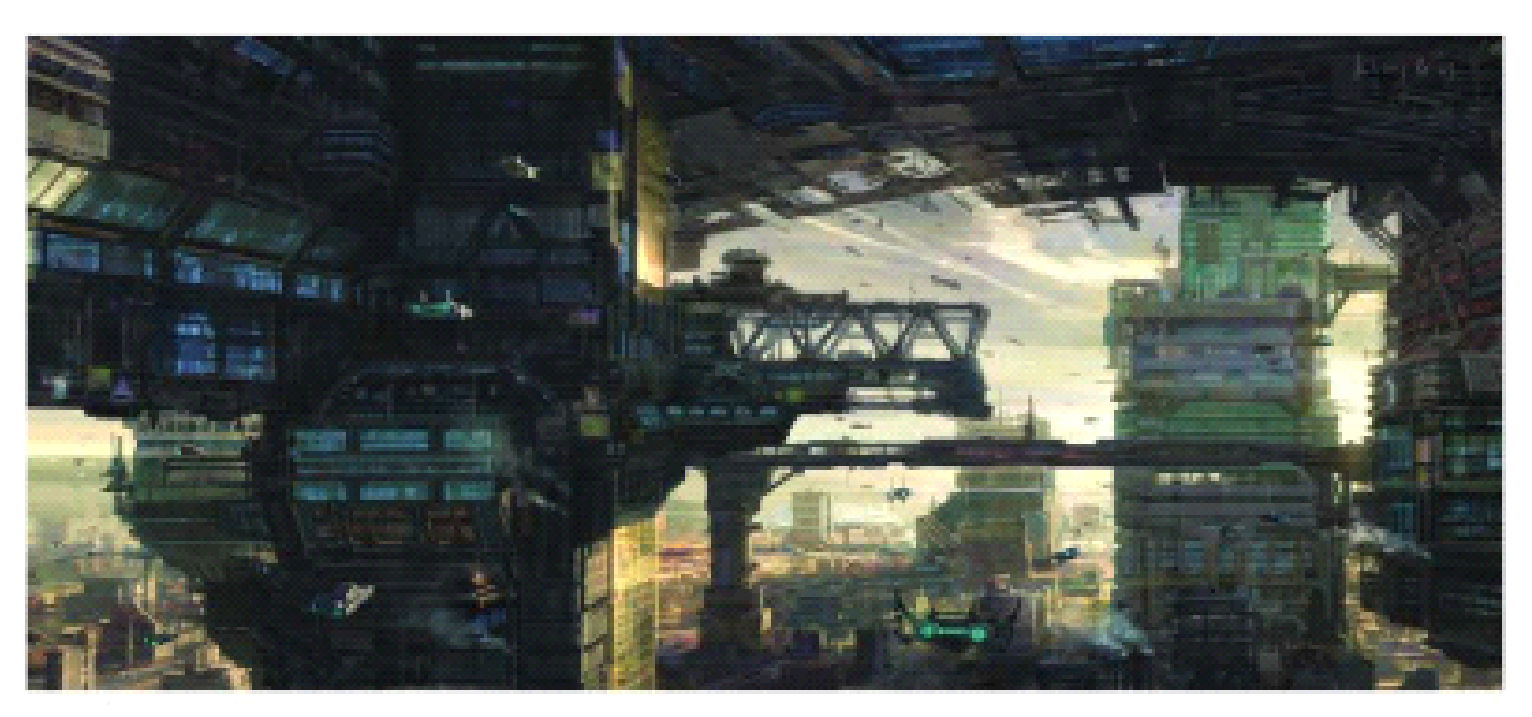
旅行

Khang: 故事里令我们最喜欢的一个情节非常简单，它向我们打开了一个探索未知的大门：“于是他到处游荡寻找工作。”这一点就是打开各种可能性的进行世界观和环境设计的契机。这一页我表现的是想象中的一个巨型移动贸易站。它可以缓慢地移动到世界的各个角落进行买卖活动。这个贸易站由无数气球撑起。即使其中一个气球瘪了，其他气球还能继续支撑巨舰。这么个巨舰在镇上的停靠点靠岸的过程可能花上好几天。



KHANG LE

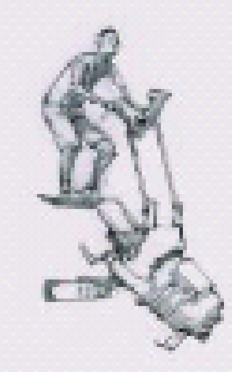
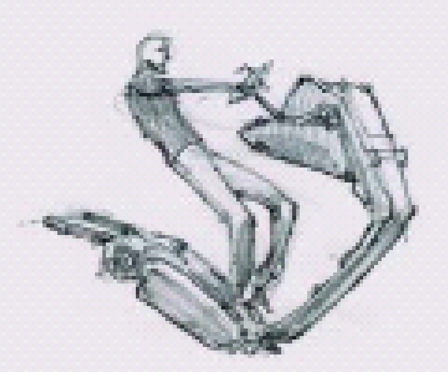
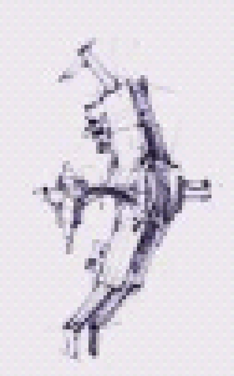
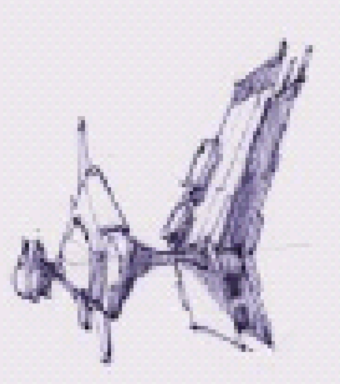





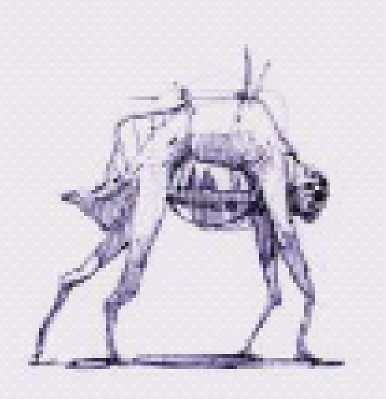
Khang: 于是，猎人就旅行。他是否找到一个荒废的城市或者河边一座古代建筑遗址？或者他来到一个白雪覆盖、怪石裸露的平原，或者一个繁华大都会？我喜欢创造世界观和想象其中的生活方式。

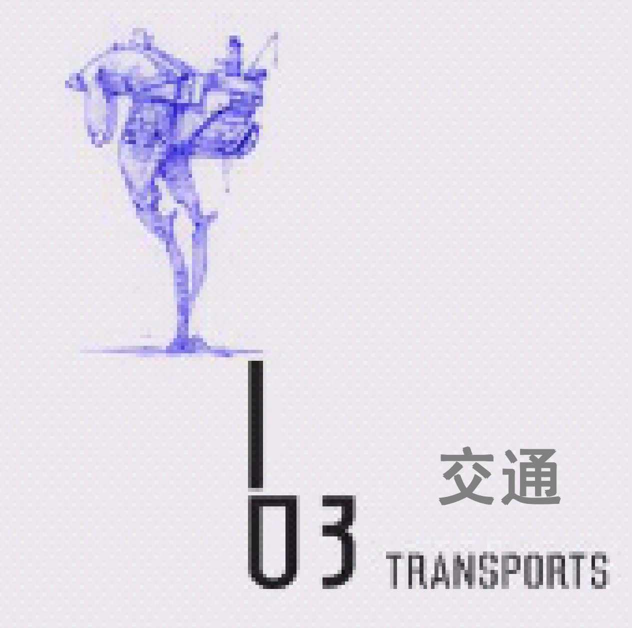
数码绘画是我现在追求的概念设计方式。它向我打开一个以前所没有的全新的创作空间。这个媒介最酷的地方是能够使用图层和叠加材质。这幅图的入手工作是我把一堆各种图片作为不同图层叠放起来。这就形成一个抽象的图景，被我作为了构图起手的底图。从完全的混沌中着手是一个好玩的事，然后可以在里面慢慢改进出可识别的事物。

Scott: 有了这些颇具天赋的同学，在这个独立项目上执教成了一件对我来说是十分轻松的工作。上图很有风格。我很高兴我们能根据Khang提到的情节进行发掘；它使本书的不同章节都能被这位伙计的内容丰富的场景草图联系在一起。希望大家和我一样喜欢。

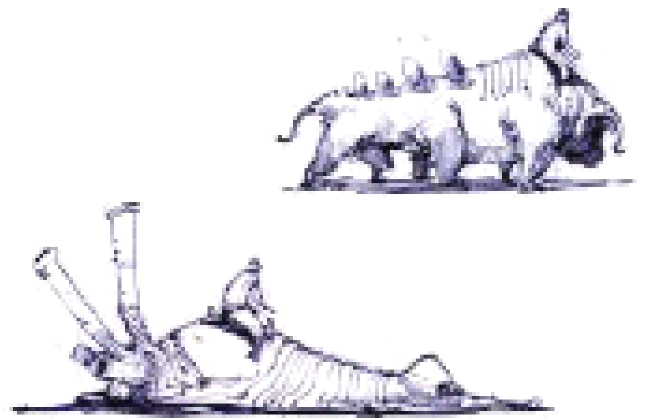


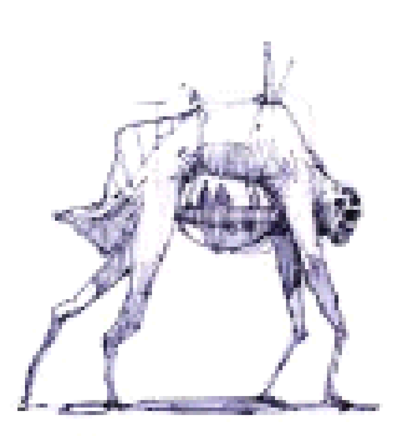




03 交通 TRANSPORTS



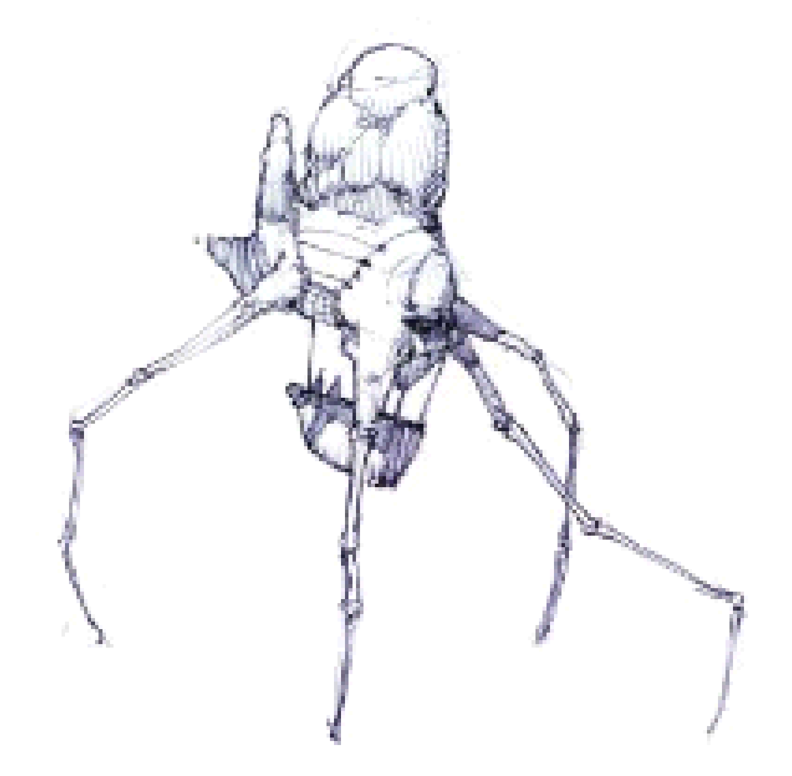


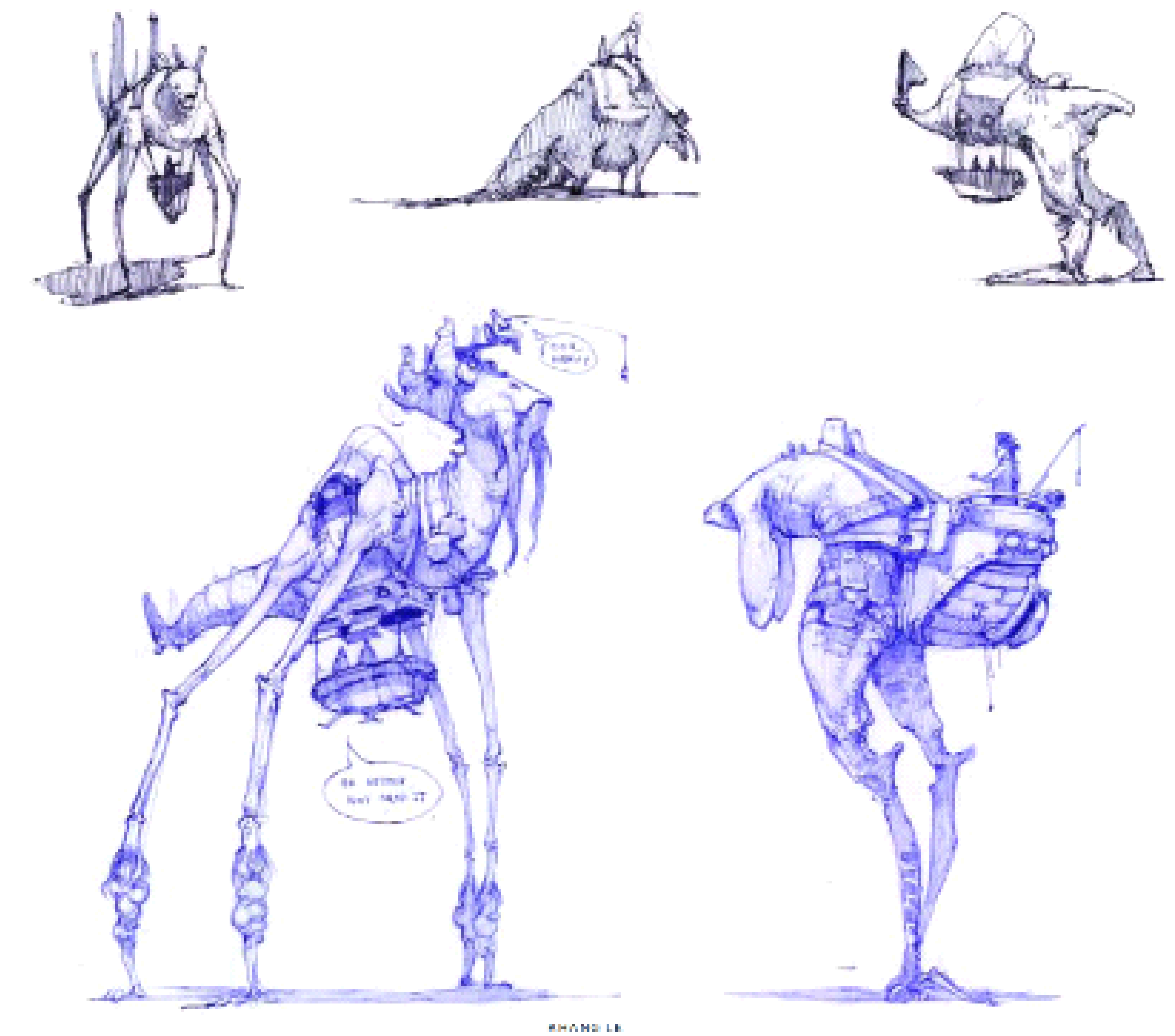


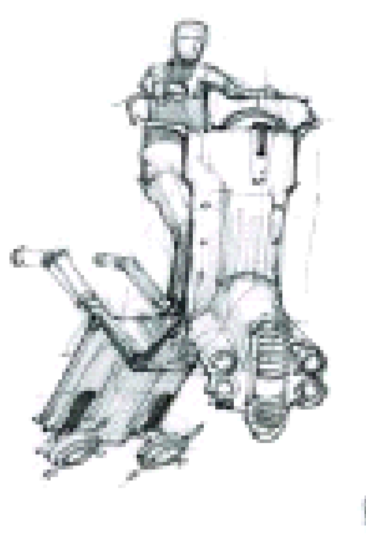
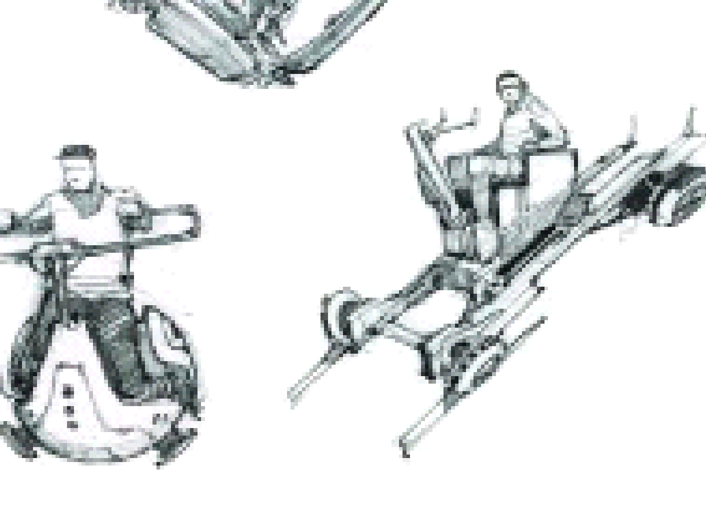
旅行

Khang: 这一页上的很多交通兽都长得很怪。乘坐这些怪兽到处旅行一定会给乘客很刺激的体验。想一些奇特的主意你就需要找到解决问题的办法然后能生成新的独特创意。这样也能为你的设计准备一则故事。比如，那只像蜘蛛的怪兽很可能是被驾驭来穿越宽而浅的水体的代步工具。这些蜘蛛似的长腿，能够跨越激流并保持上面的乘客平稳。这只怪兽也能使运输比较安全，远离岩石和飞溅的浪花，因为它腿长。不过这种交通工具还是够呛，它的主人大概会在启程时给乘客发晕车药。为自己的设计想一个故事是必要的，不然你的画就会缺乏生气。

Scott: Khang说得不错。要勇于描绘奇异。你不会知道思维会飞向何处也不知道在画里会遇见谁。





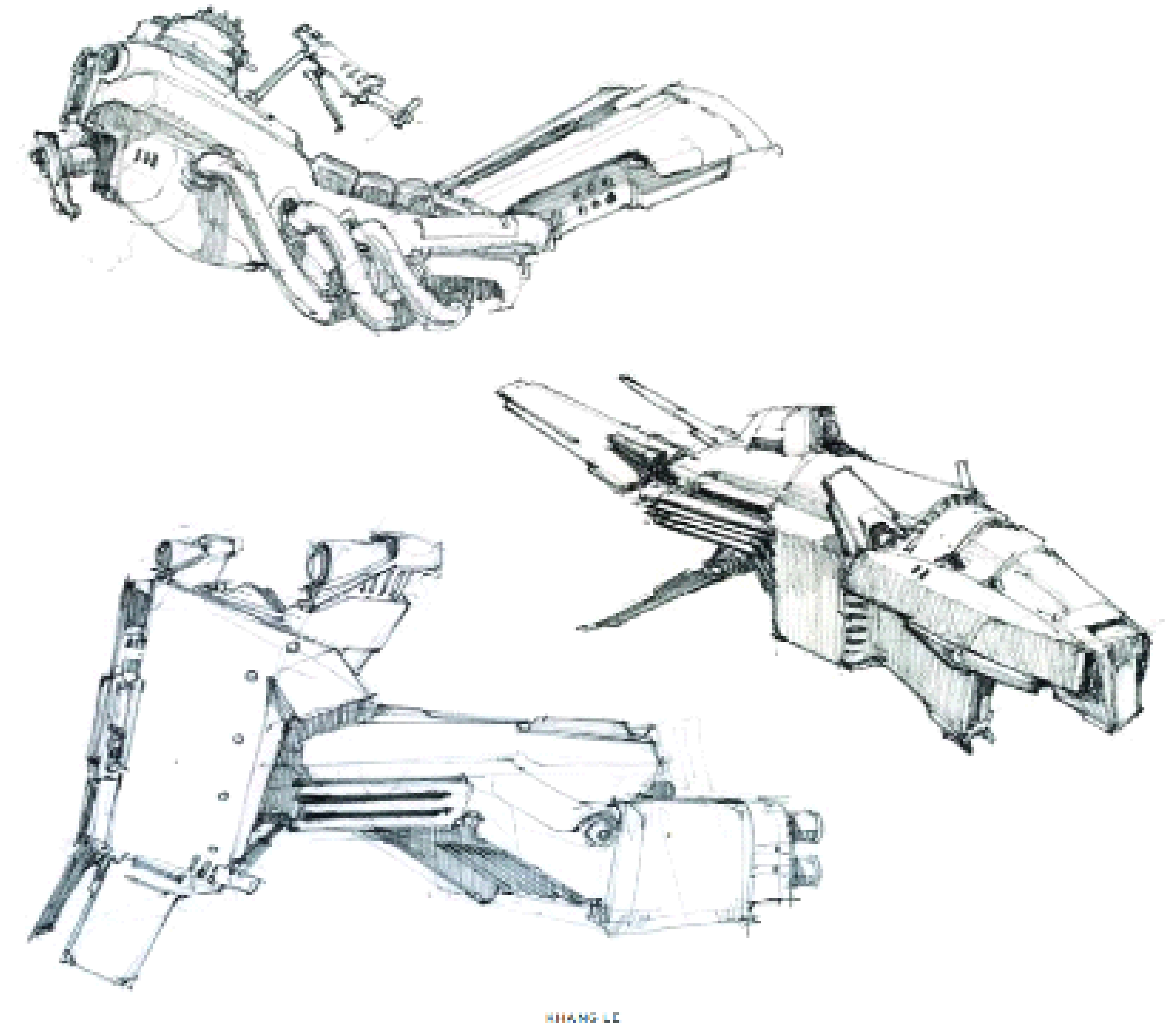




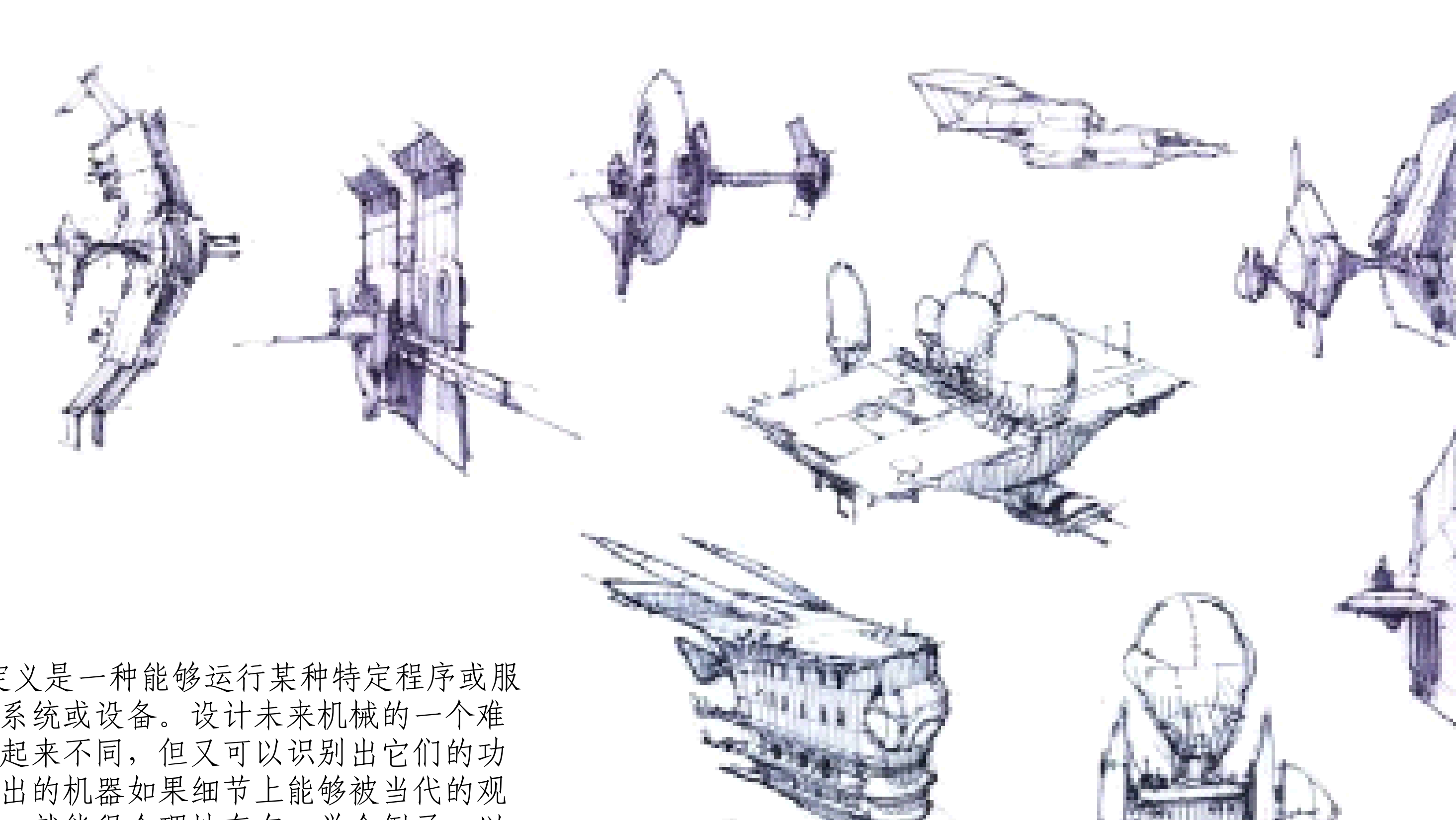
旅行

Khang: 会飞的代步工具是观众们普遍接受的来自科幻电影的事物之一。说它反重力人们就懂了。对于幻想电影来说是个好事。你不需要费力解释它的工作原理，只要看起来适合你所要融入的幻想世界就行了。机械设计业是这样的逻辑。要顺着宏观的设计背景和其中的运行机制来做。抛光的，工业的，钉制的，新式的，对称的，不对称的，方向一定的，无方向性的，富有材质的，光滑的——只是举几个例子。这些设计技巧的积累能帮你提高设计的凝聚力。

Scott: 这些东西Khang设计得很不错。故事原本没有提到交通工具的具体形式，不过如果把这个故事放在未来世界就容易想通了，猎人在那样一个世界里旅行肯定是需要某种交通工具的。这些交通工具设计图上表现了驾驶员，我很欣赏。他们的存在为我们读者很好地表达了它们的尺度。他的身体姿态则让我们想到他在驾驶的时候要怎样调整状态。

KHANG LE





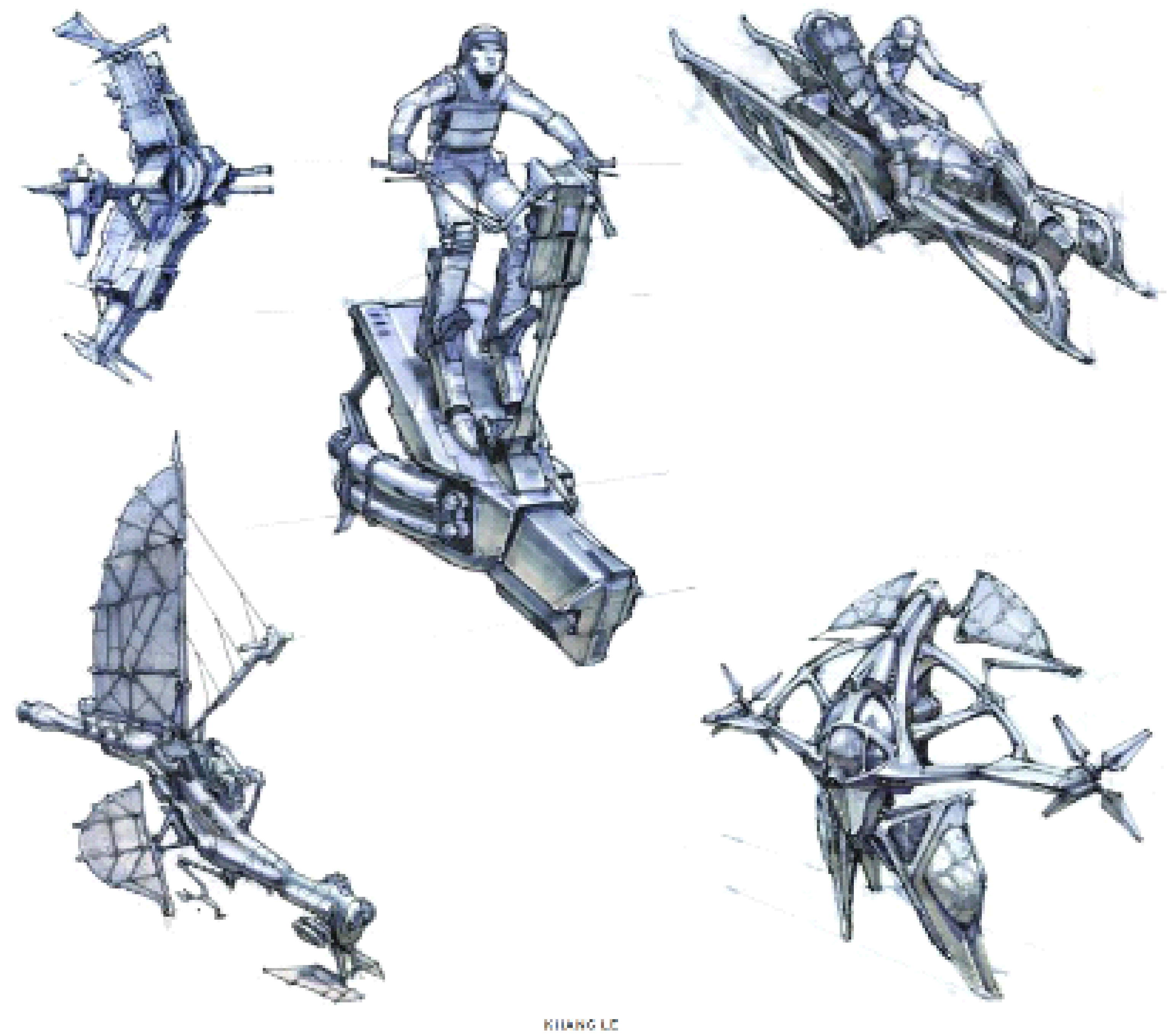
旅行

Khang：机械的定义是一种能够运行某种特定程序或服务于特定目的的系统或设备。设计未来机械的一个难点是它们必须看起来不同，但又可以识别出它们的功能。一个外形突出的机器如果细节上能够被当代的观众识别出其功能，就能很合理地存在。举个例子，以工程师的角度来看，给宇宙飞船加上进气口或副翼就会很荒唐。大家知道外太空没有空气，宇宙飞船怎么会需要进气口呢？不过在电影里，观众只有几秒钟的时间看到船体，所以进气口出现在很多科幻电影画面里以便快速表达出飞船的实在感，像飞机一样。

Scott：设计师为宇宙交通工具做控制设备的时候要考虑它是否需要进入某个星球的大气层。然后所有那些人们熟悉的副翼、翅膀什么的就能 有效地表达该飞船在大气中的行动能力。就算在你的故事里飞船不用进入星球的大气层也如此。



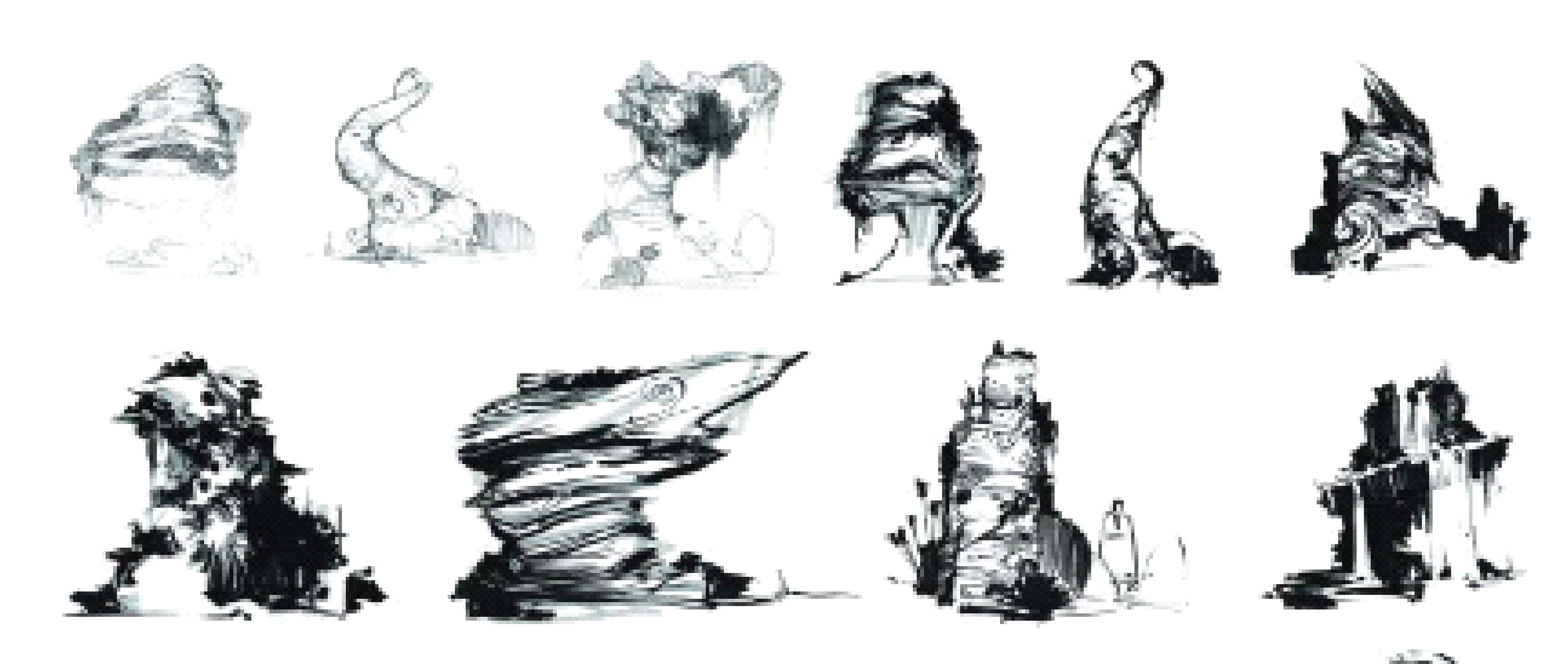








04 森林 FORESTS

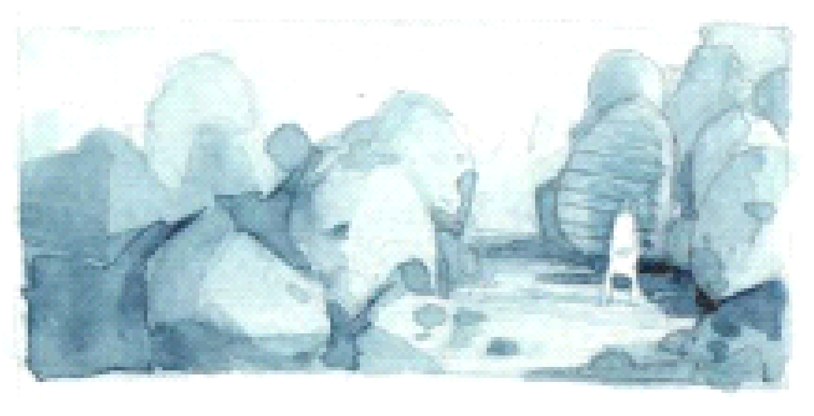
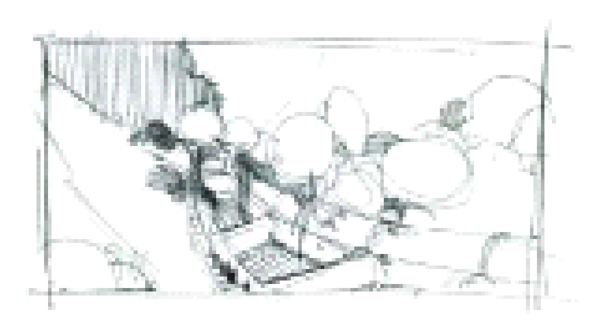
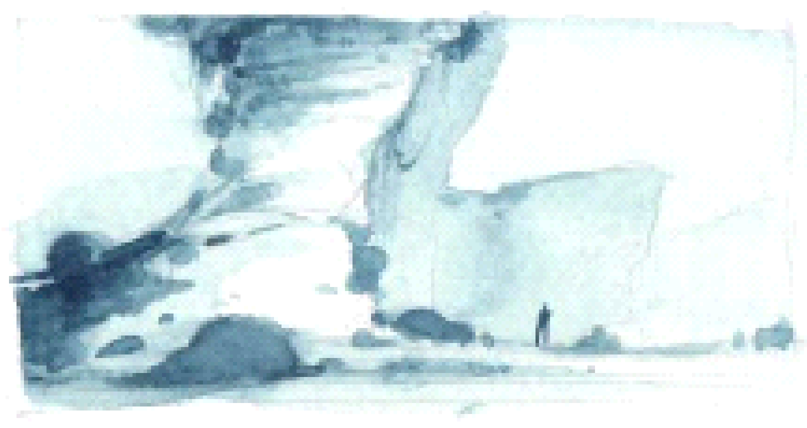
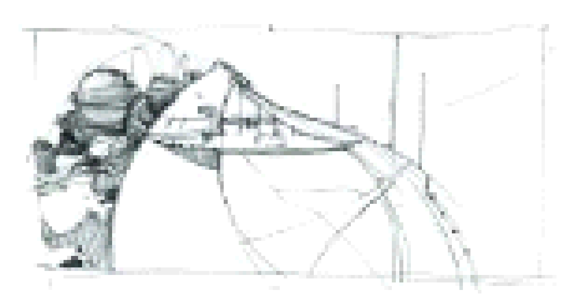
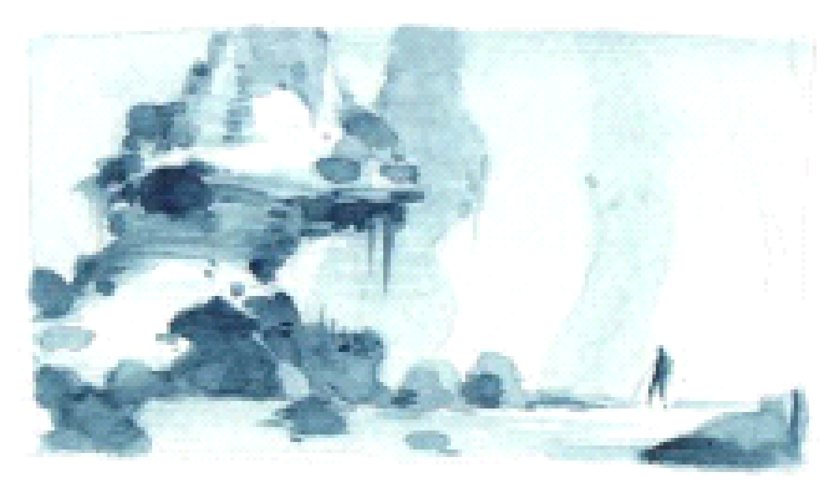


森林

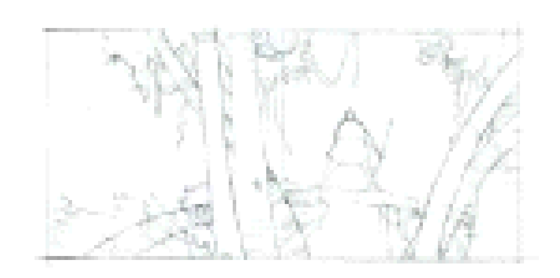
Mike: 我曾想与其设计出整个森林，设计出一些属于森林的石碑会更好。这些碑石是通过参考关于古老雨林中地质生成运动中的冲蚀和沉积地貌得来的灵感。

Scott: 在构想故事时，关于这片森林里某些地方在森林成长过程中，我们要问: 森林一定要由树组成吗？可以是一个石头林或者聚集着某些形式奇异的植物吗？当然，为啥不行。我们正是在做探索式的设计；森林当然可以由石头或各种不同的东西组成。这一页Mike使用的是和设计人物一样的方法，探寻特殊的轮廓。这种侧视图、快速的速写小图方式既省时又容易，因为你不会被构图和透视等问题困扰。你的头脑解放了更多设计空间。当你发现了一些新的形式，就可以再把它们往构图上凑，就像Mike下一页上画的那样。




MIKE YAMADA

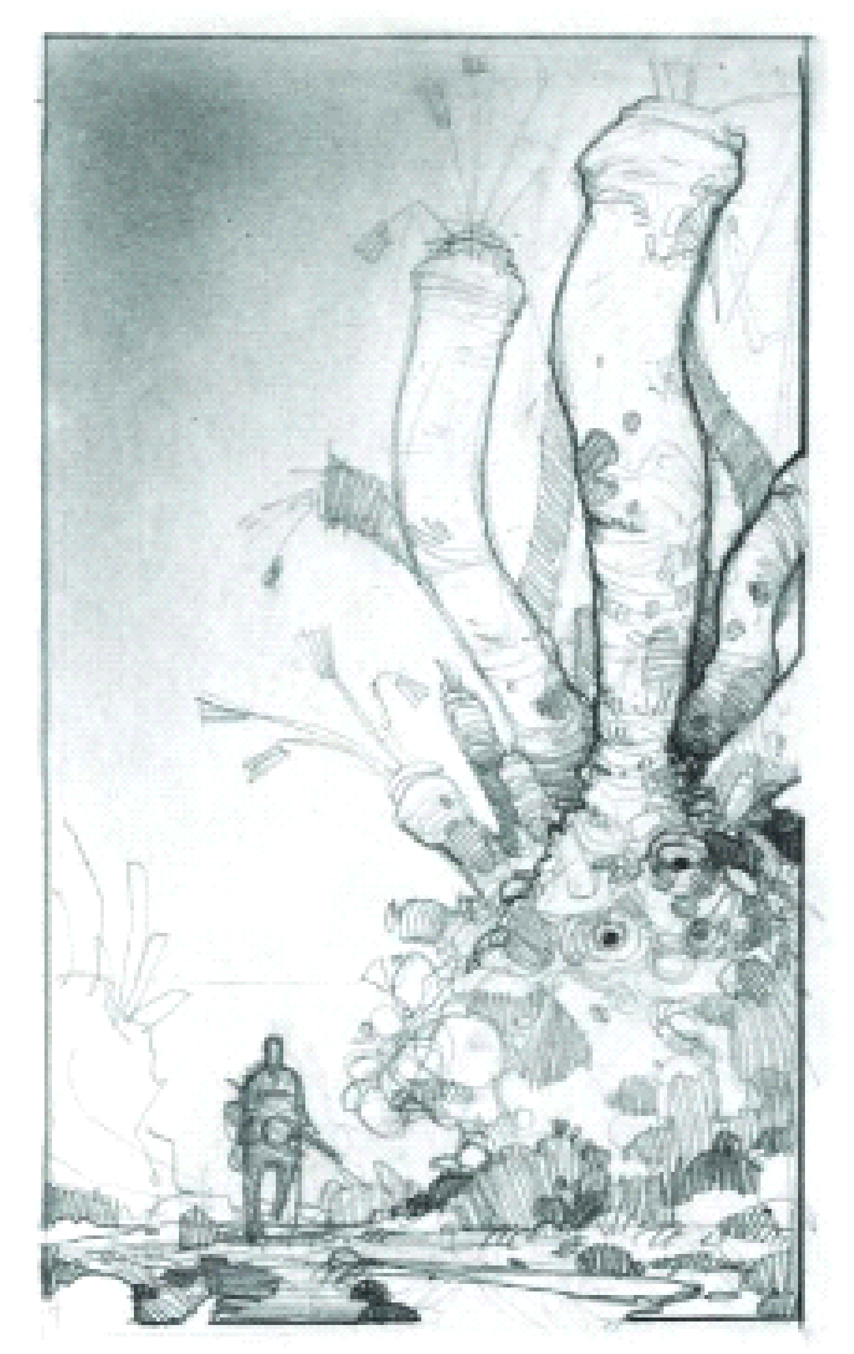




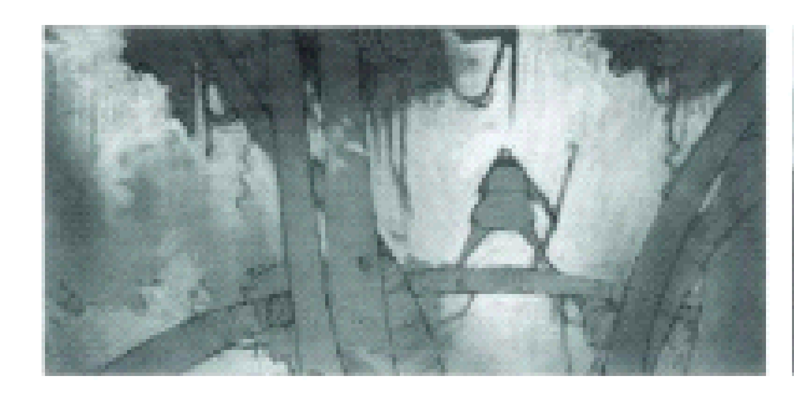
森林

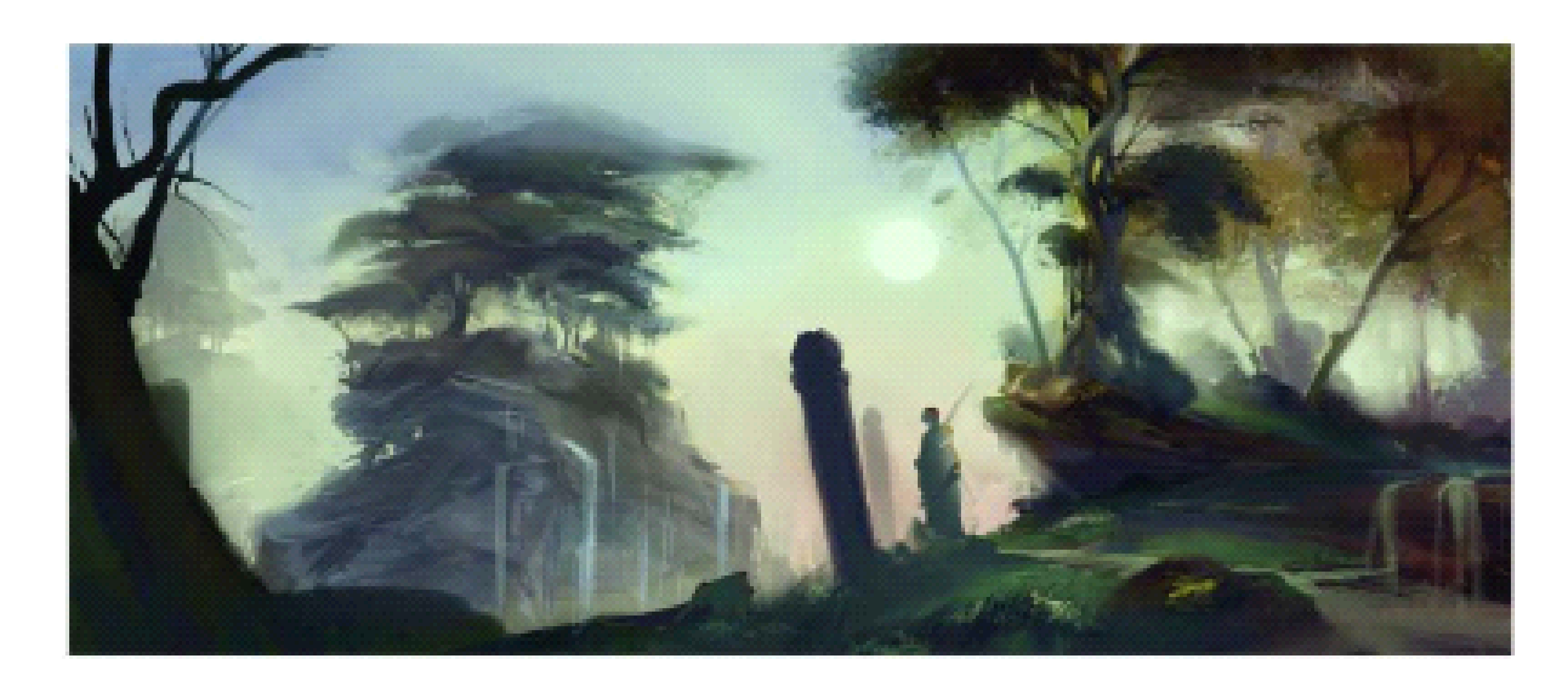
Mike：这一页上的一些带色调的草图是由一组极其简单的线条入手的，影印之后使用了石墨粉来加上灰度。当我进行到这步骤我会用橡皮擦出亮的部分，用铅笔加深暗部。整个过程本身很有机很直接，能使人全神贯注地执行。长时间用PS之后试试这个会很有治愈效果。

Scott：Mike步骤清晰地把线稿转化为了故事里更加详实的情景。他将石墨用于放大打印的草图以绘制影调。画面里总是出现猎人身影。在新画面里搜寻生命痕迹是人类的本能，比如其他人类。我们能立即认出这些画面上的人物。下一步我们会想象他身上发生了什么事，若我们自己在其中又会怎么样。在吸引注意力方面有的图比其他图要好。我就觉得上影调的图会比单线条的要更具说服力。线稿的缺点是我们人都能读懂却不能自然融入。它们可以表达设计意图但不能表达心情或神秘感；有明暗就好得多。下一页的图留了些余地让人有想象空间，感觉比较自然和真实。



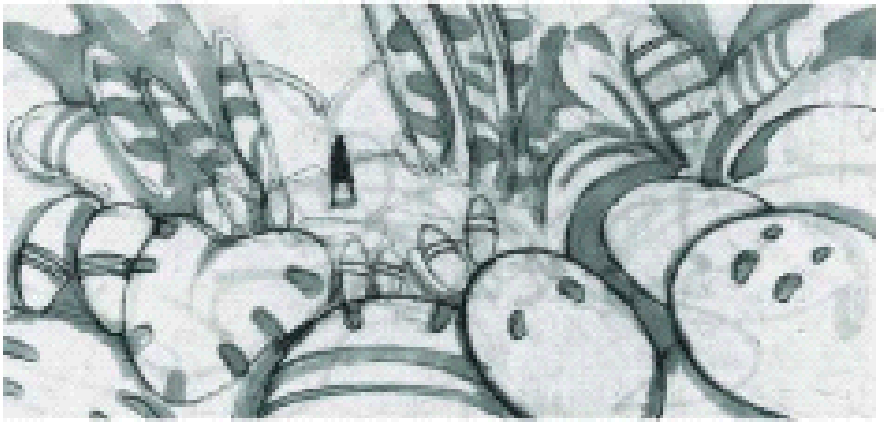
MIKE YAMADA







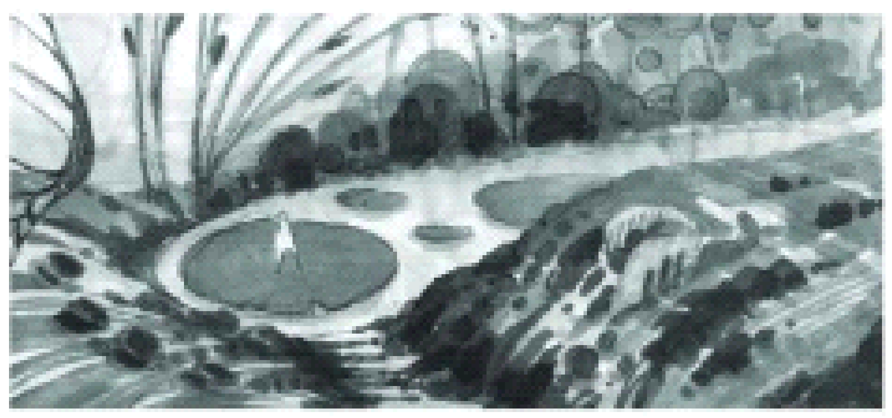


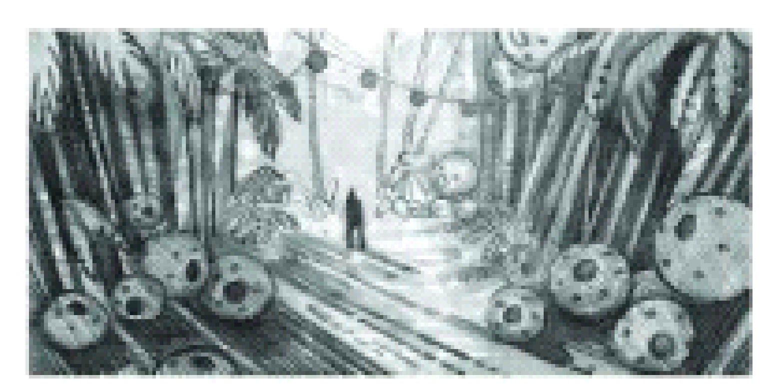
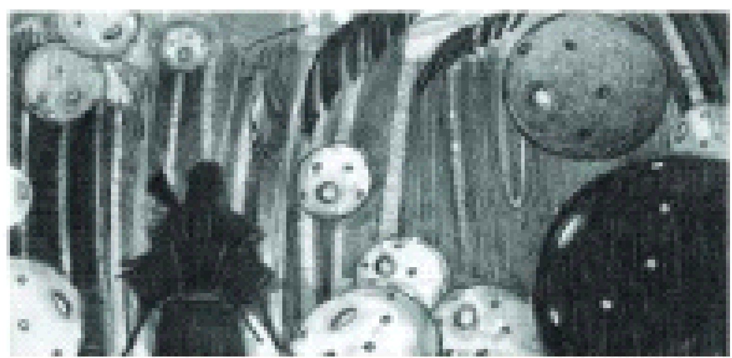


森林

Felix：这里是一些我读故事的时候浮现在脑海中的森林的样子。我尽力把它想象成一个不常见的林子。我想创造一种阴郁、静谧的气氛。有些情绪化的场景我用的是数码绘制。

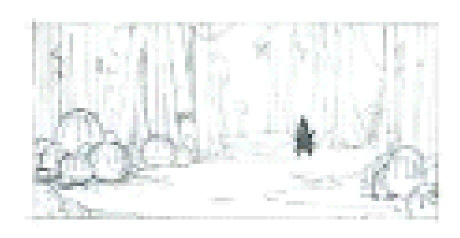
Scott：Felix的草图带有非常浓厚的插画色彩，给予森林以前所未见的奇幻、时髦的生命。大自然是做设计的最好灵感来源。写生非常有帮助，通过积累你会建立起我们所说的“视觉库”。你越多地往视觉库增加内容，你做设计时就越有东西可画。

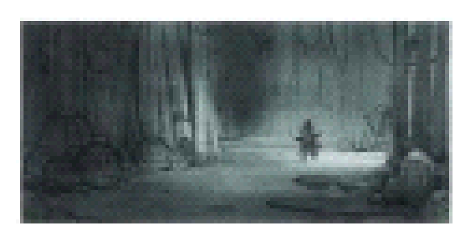



Felix：我这是在想象一个到处都生长的巨大的类似橘子的水果。彩图是我对于一个氛围的设计，针对一个仙人掌林我想打造一种忧闷的、多雨的场景。

Scott：我非常喜欢这幅彩图。和其他设计师的图很不同，再一次展示了从故事元素设计上实现的多样化。当你第一眼看到上图，会因为其调色方案觉得十分熟悉。图景苍翠湿润，我们甚至能感受到清凉的雾气扑面而来。真正让我们深入奇幻世界的则是通过这简单的色彩调试，会发现那些开始以为是树的形状，好像又不是树？仔细去看时它们像是巨大的仙人掌？等等，仙人掌不是只在沙漠生长吗？这图的气氛不寻常。我们在哪里？我们在一名技艺纯熟的设计师的想象中，分享着他所创造的森林。Felix成功地通过色彩运用和形状运用把熟悉和陌生很好地融合在一起。









森林

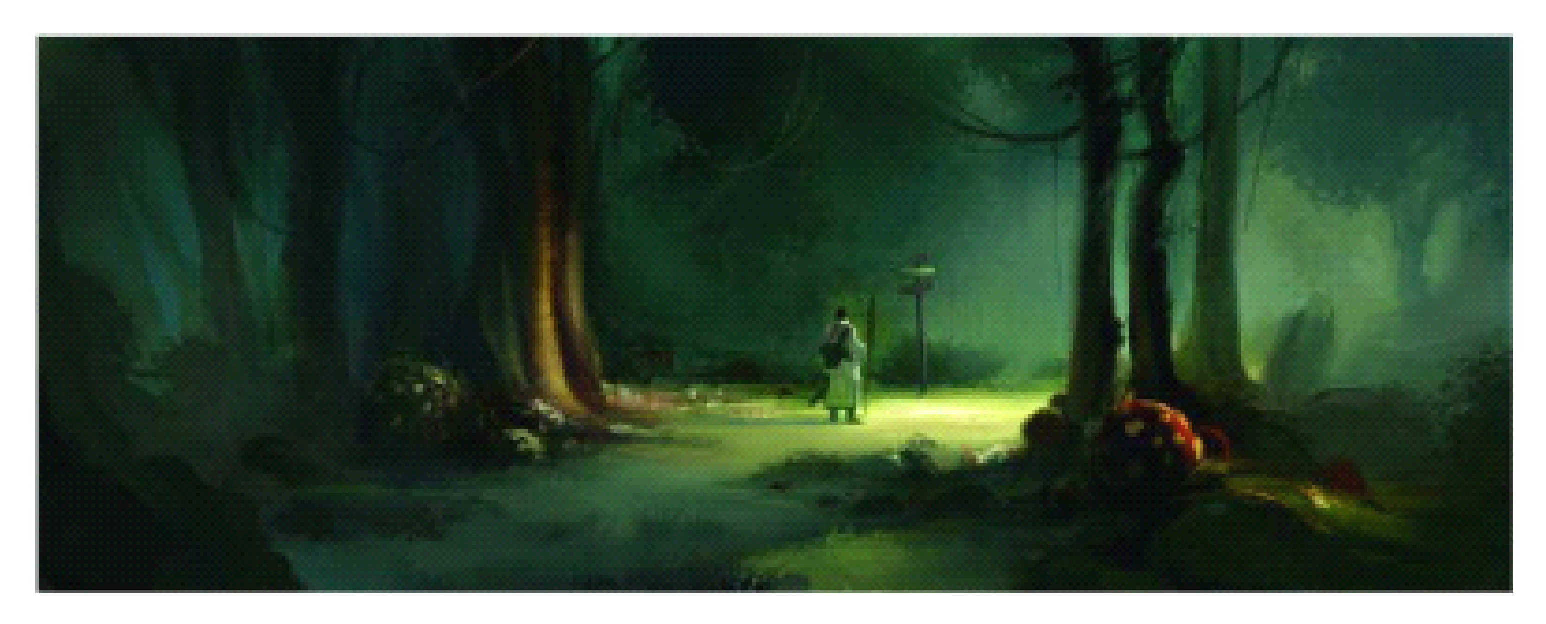
Mike: 这些森林画面是受到以前的迪士尼绘景师Eyvind Earle影响。我想把森林绘制成一个比较正式的有规划的花园式场景。我想把它与特意塑造得凌乱无序的城市形成对比。

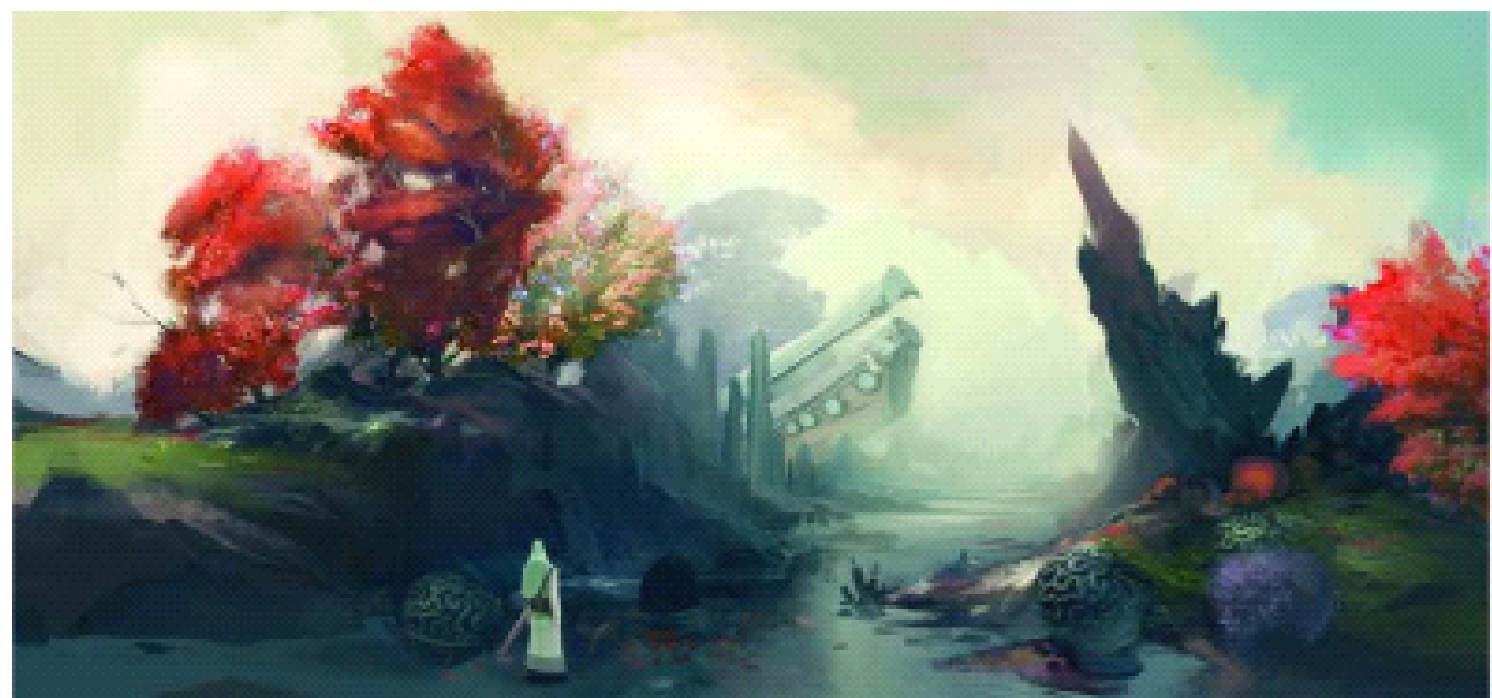
Scott: 通过在各种场景之间实现对比，Mike使我们看到新的森林自然景观时清楚自己在哪里。我想下一页的彩图就实现了花园式的表现。到这里我很乐意看到更多这类的场景，看看到最后能得到怎样的收获。



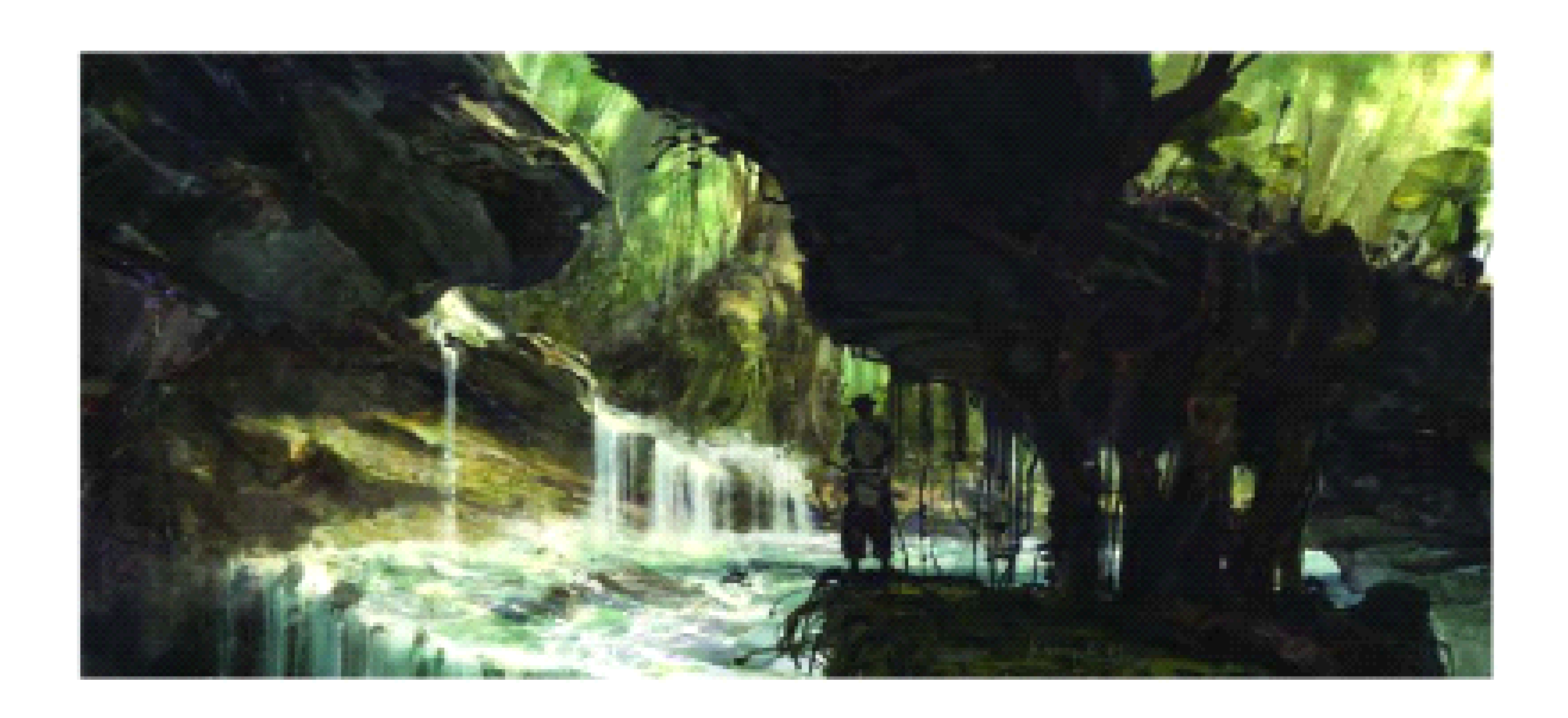


MIKE YAMADA



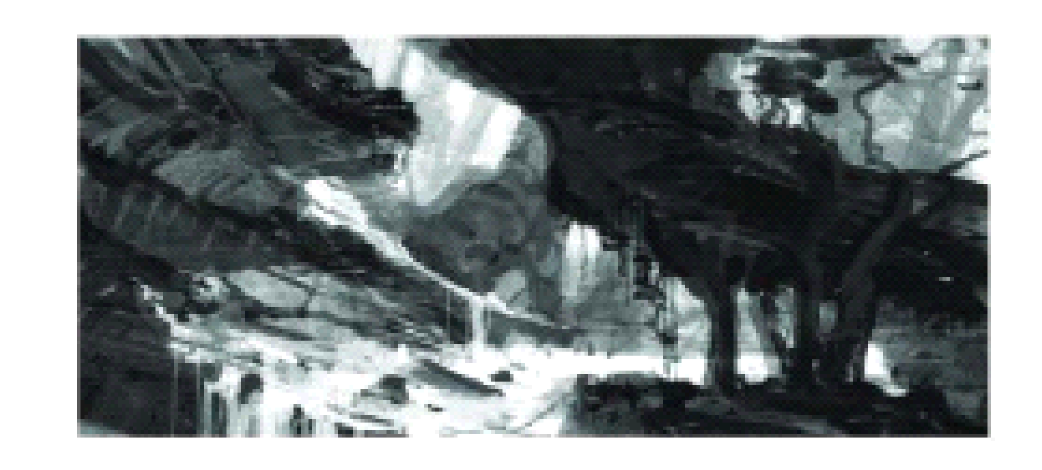


MIKE YAMADA

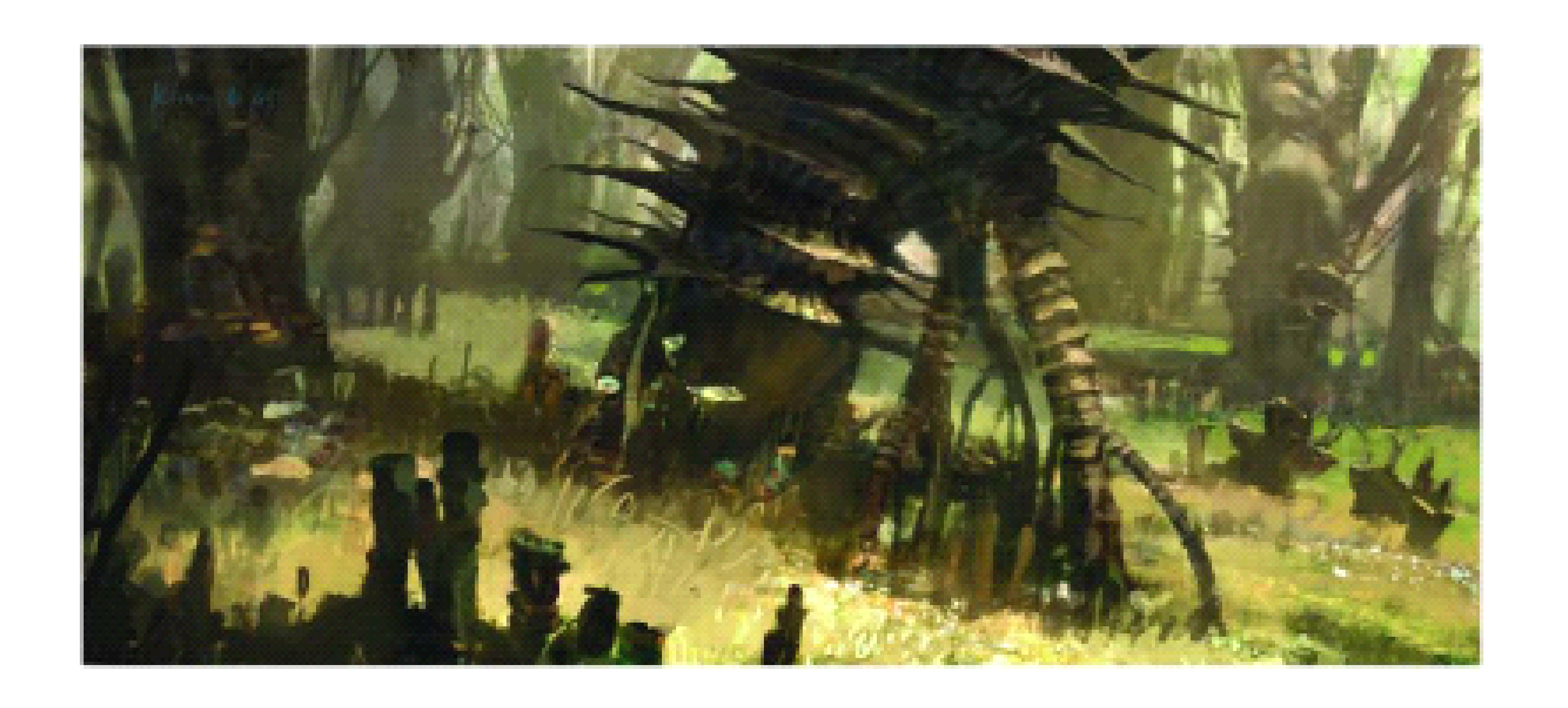


森林

Khang：绘制自然景观和绘制城市景观非常不同。对二维上的形状强调得要比形体多。一个像这样画面丰富的图景如果要为每片树叶和每块石头建模就会很崩溃。于是，我把树丛看做一片由对比影调、色彩和材质的混合，叠入透视气氛中去。



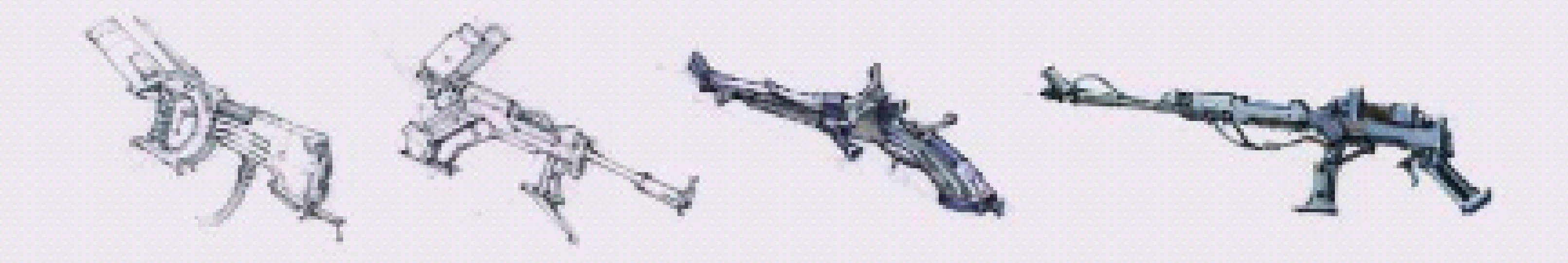
人的眼睛是从一个点出发的水平面来看细节的。人眼不能同时从两个水平面来看东西。当你画繁杂的细节时，就要找个视觉集中点来放置那些细节，依次推出周围事物。比如可以让一些树叶逐渐退到大片绿色中去，暗示整个树林就在那儿。



Khang: 在设计中森林也遵守一定的规律。尽管整个看起来是那么混杂和随意，大自然中的每一事物都带着自身的模式。我们也就是通过这来区别不同种类的树。

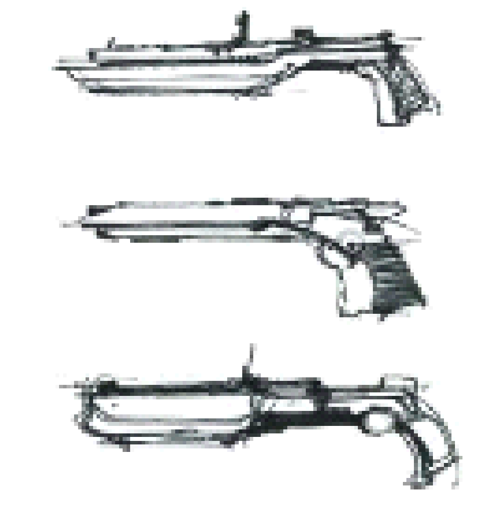
设计奇幻的自然生态时，就要给它们一套可遵循的规律。近景的这棵树长着锯齿状的薄片，有刺，有根。不断有节奏地重复这些规律，事物本身就会看起来自然，甚至富有乐感。

Scott: Khang提到了极点关键。当设计生态事物时，你就要思考。设置一系列规律或规则不仅能保证设计的可信度——如果把我们所知的自然建立在这些规则之上——还能增加我们之前说到的熟悉感觉，对观众来说这很重要。当你碰到了特定物品设计的问题，比如设计树，就重复这种形态来组成整个构图以造就你的世界中更加自然的环境。即使这些生态环境看起来很杂乱，如Khang所说，你仍能观察到非常有机的植物群组。Khang把一些菌类和刺置于树周围差不多高的水平面是正确的。形态的重复不是唯一的亮点。还有必要观察植物的色彩组成，树叶在主干上生长的高度等。把这些问题都纳入你的设计，你的世界就会更加完善。





05 气枪 AIR GUN

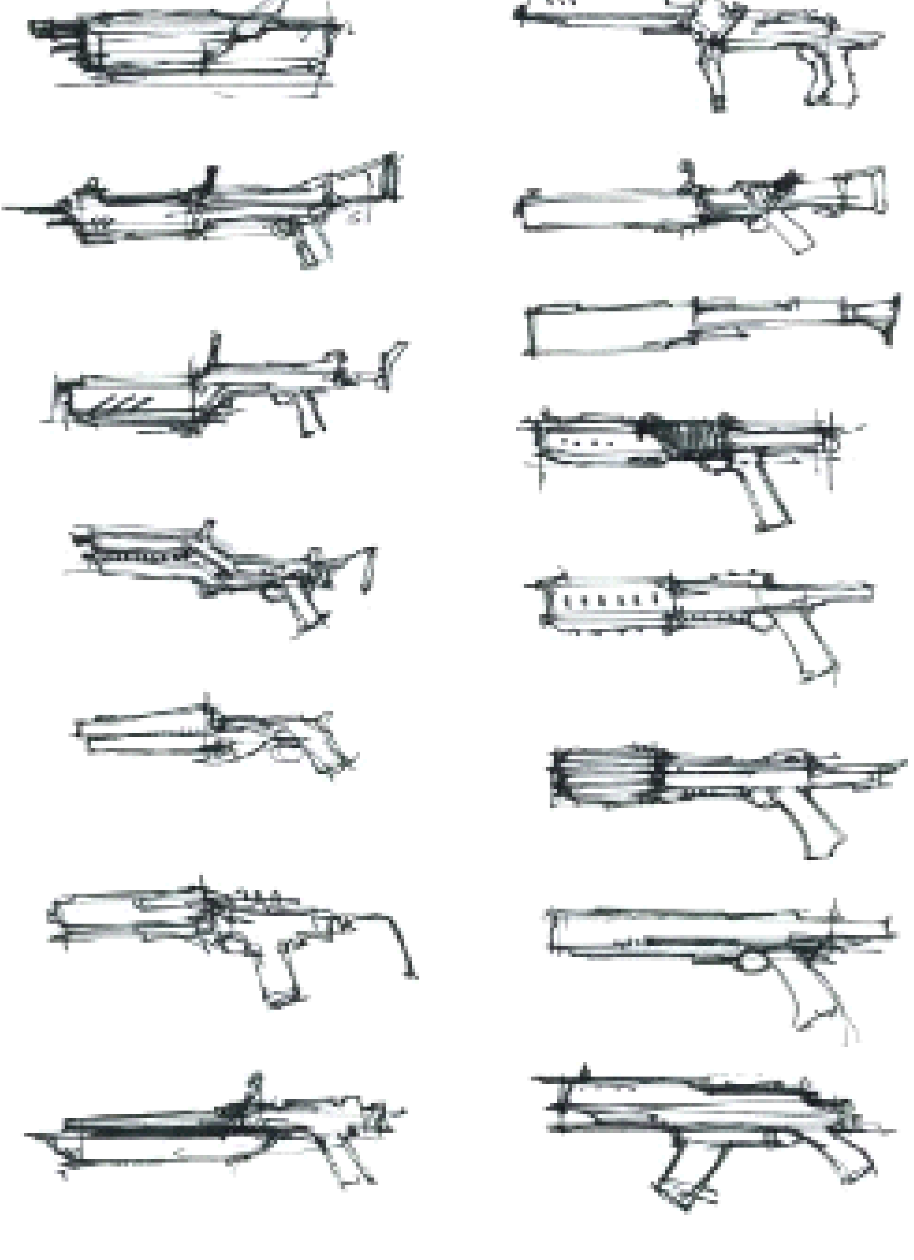


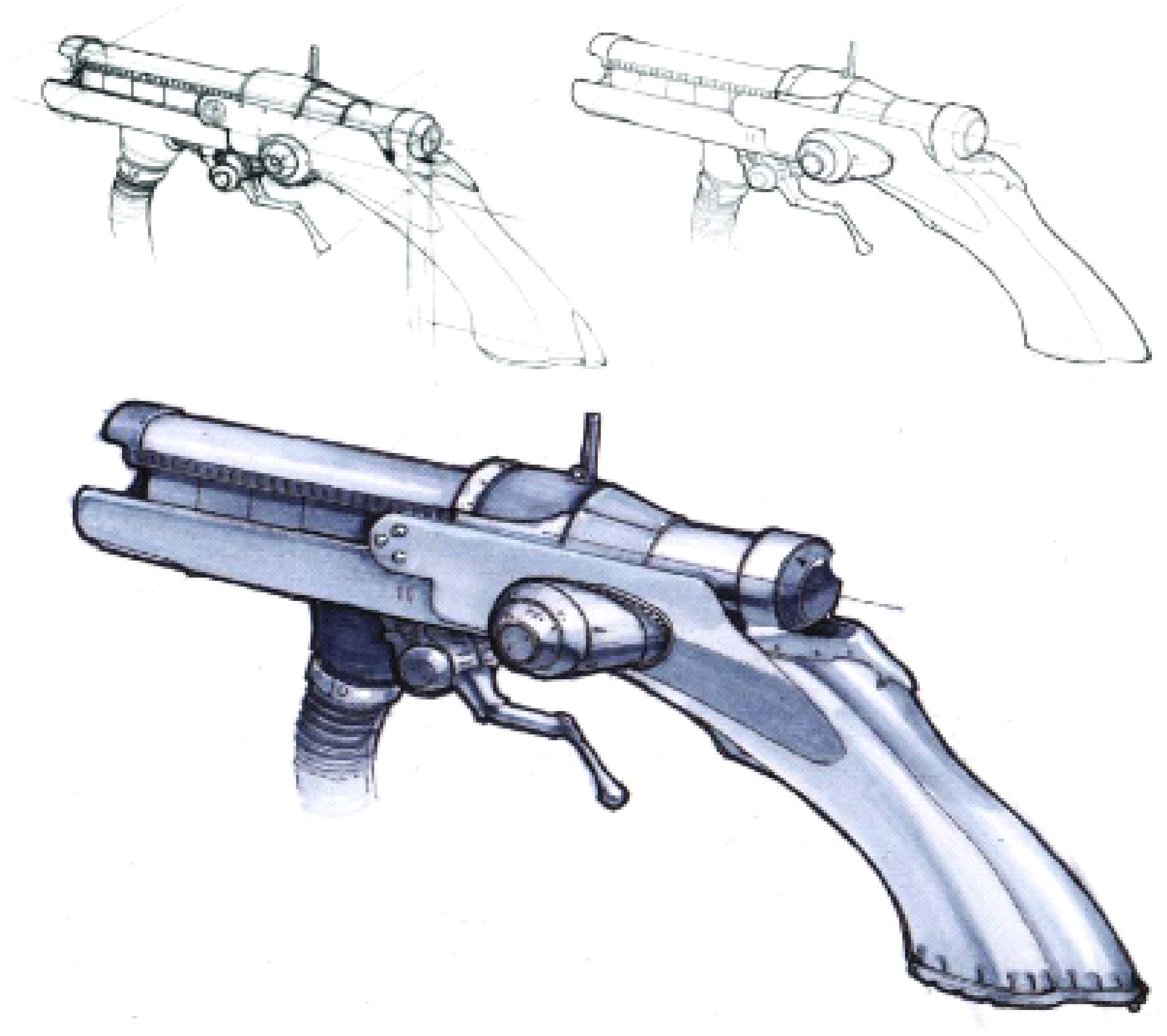


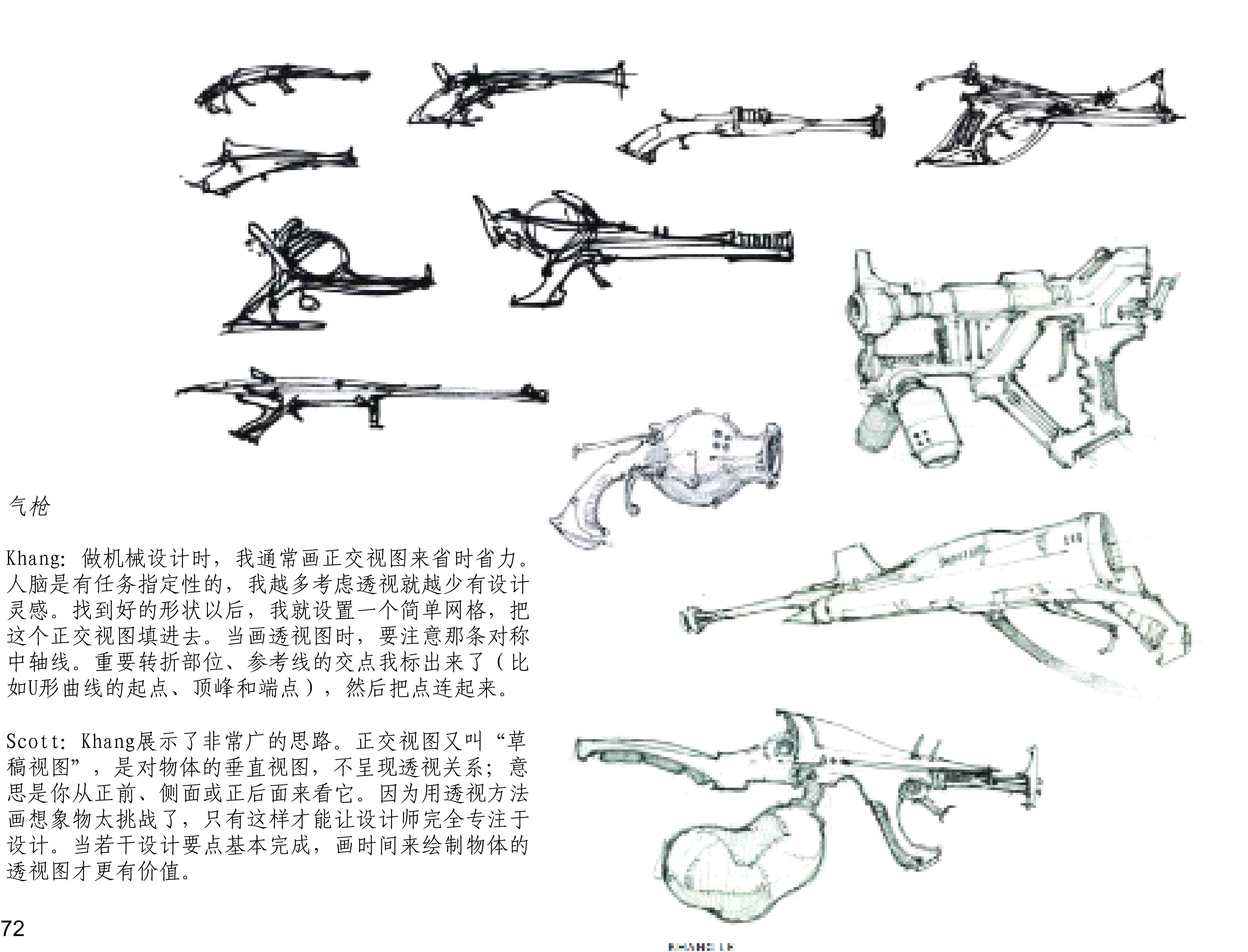
气枪

Mike：我从很粗糙快速的草图开始构思猎人的气枪，决定要同时尝试现代样式与传统样式。我觉得混合老式与新式的办法可以避免它看起来太类似刻板的动画样式和第一人称设计游戏里的那种。

Scott：气枪是故事里最必要和最重要的道具。Mike再一次在确认设计方向之前做了一些快速小稿，下一页则是大一些的完善图。这个设计很好地新旧结合。从轮廓来看容易看出这是种老式手枪样的枪，但细节设计上使它看来更加现代。枪身连的软管暗示了它与我们通常理解的枪不同。这根软管用于进气，如果这个方案被继续采用，我们将看到余下的部分。



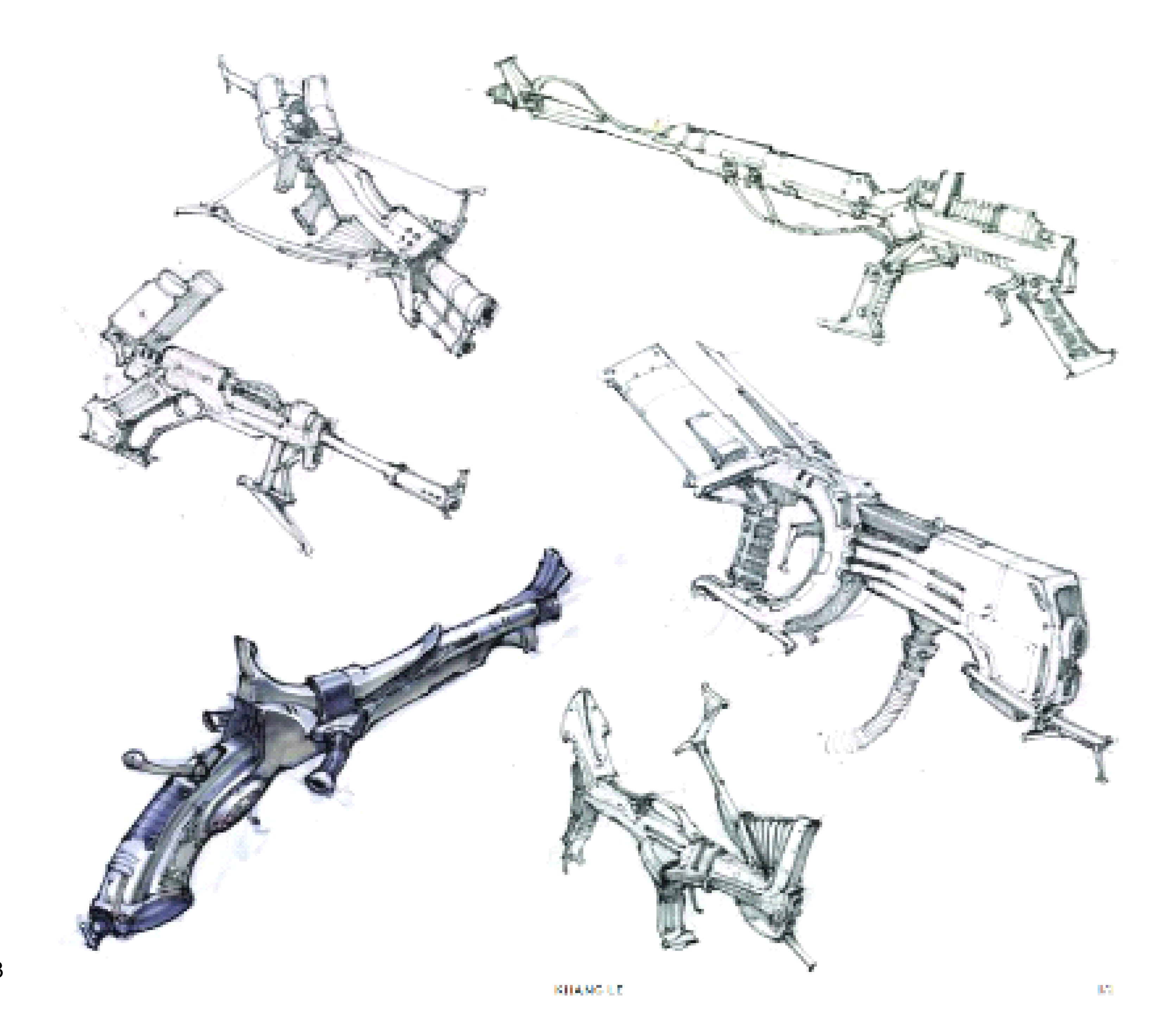




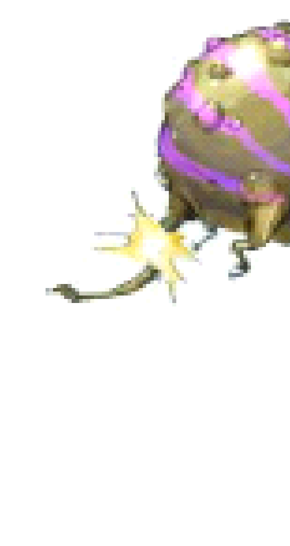
气枪

Khang：做机械设计时，我通常画正交视图来省时省力。人脑是有任务指定性的，我越多考虑透视就越少有设计灵感。找到好的形状以后，我就设置一个简单网格，把这个正交视图填进去。当画透视图时，要注意那条对称中轴线。重要转折部位、参考线的交点我标出来了（比如U形曲线的起点、顶峰和端点），然后把点连起来。

Scott：Khang展示了非常广的思路。正交视图又叫“草稿视图”，是对物体的垂直视图，不呈现透视关系；意思是你从正前、侧面或正后面来看它。因为用透视方法画想象物太挑战了，只有这样才能让设计师完全专注于设计。当若干设计要点基本完成，画时间来绘制物体的透视图才更有价值。



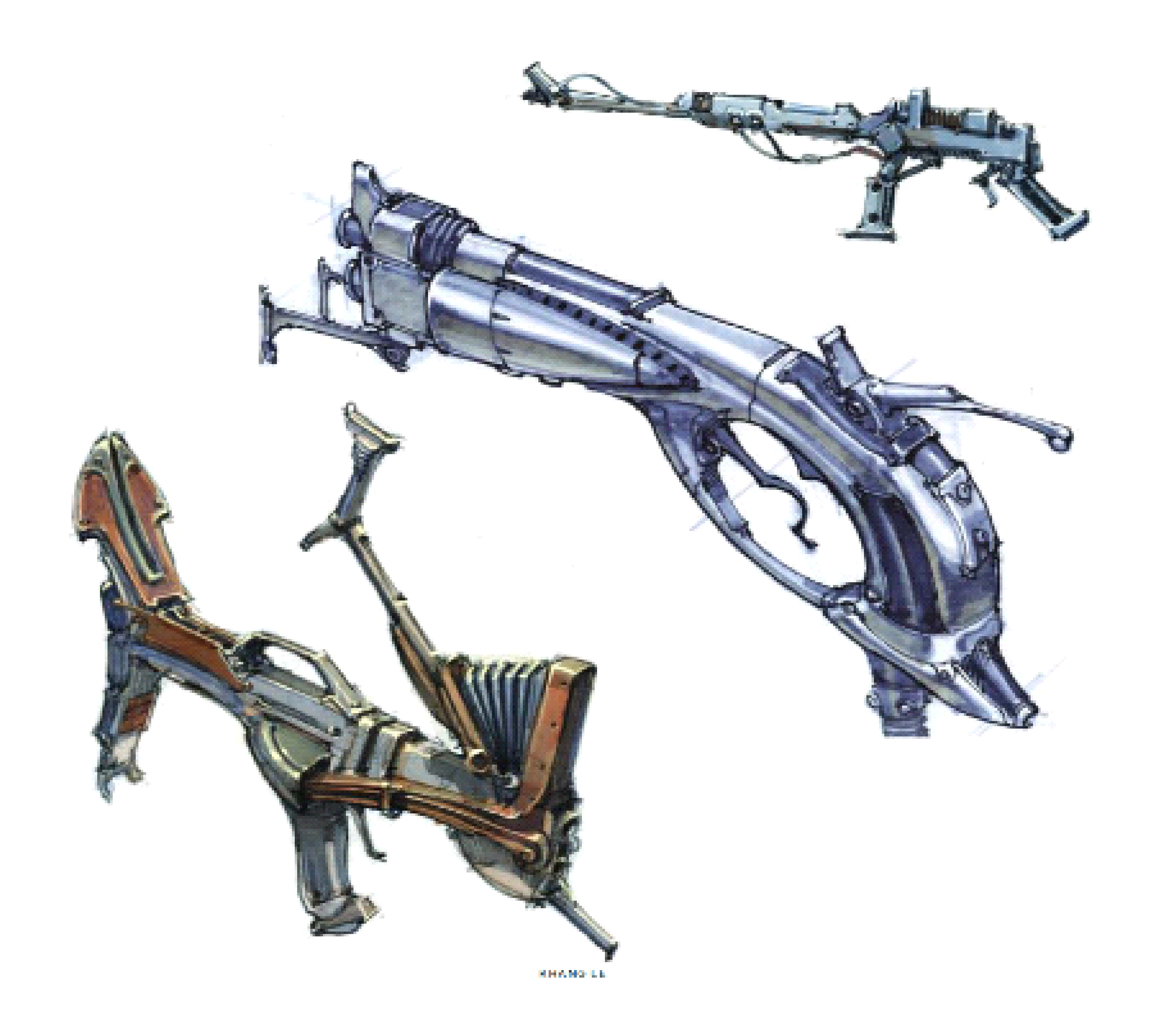


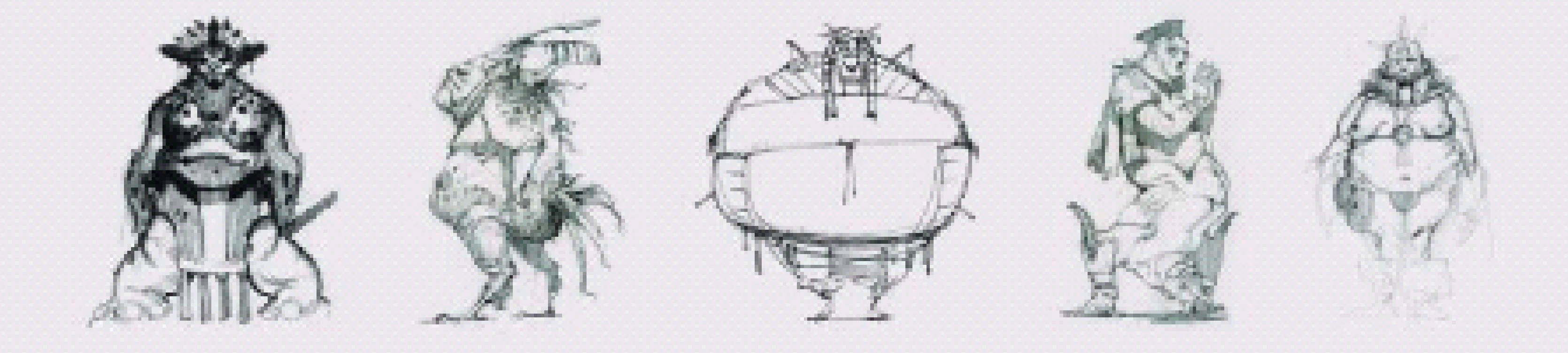


气枪

Khang: 我想画些好玩的气枪。与其把空气输入装置做成气缸，我想做成一个有机的装置会更有趣。想象森林里住着一种小动物，为了抵御掠食者而进化出一种能通过鼓气而全身膨胀增加自己体积的能力。猎人就捕捉一批这种小动物，把它们的尾巴扎起来迫使它们胀气，把它们与气枪的气室接起来，然后开火。打完一枪，小家伙会疲劳而不能马上进行第二次胀气。猎人再次使用前它们需要数个小时来恢复。用个十来次之后，它们就成了猎人的旅途零食。

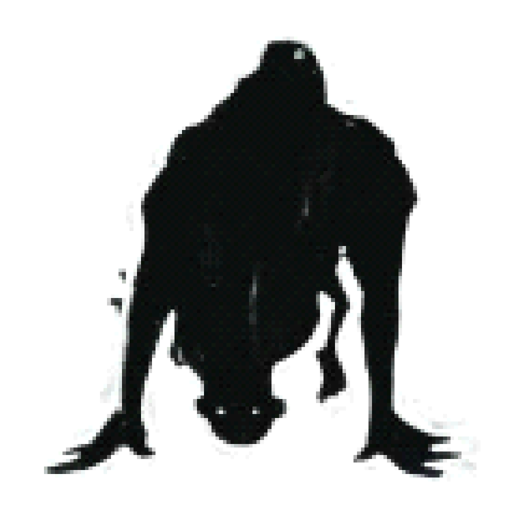
Scott: 这个设计很好玩。描绘了一个搞笑又可怜的小小进气设备动物。本书最不错的地方就是能聚集一组想法各异概念艺术家来做同一个命题。







06 巨人 GIANTS

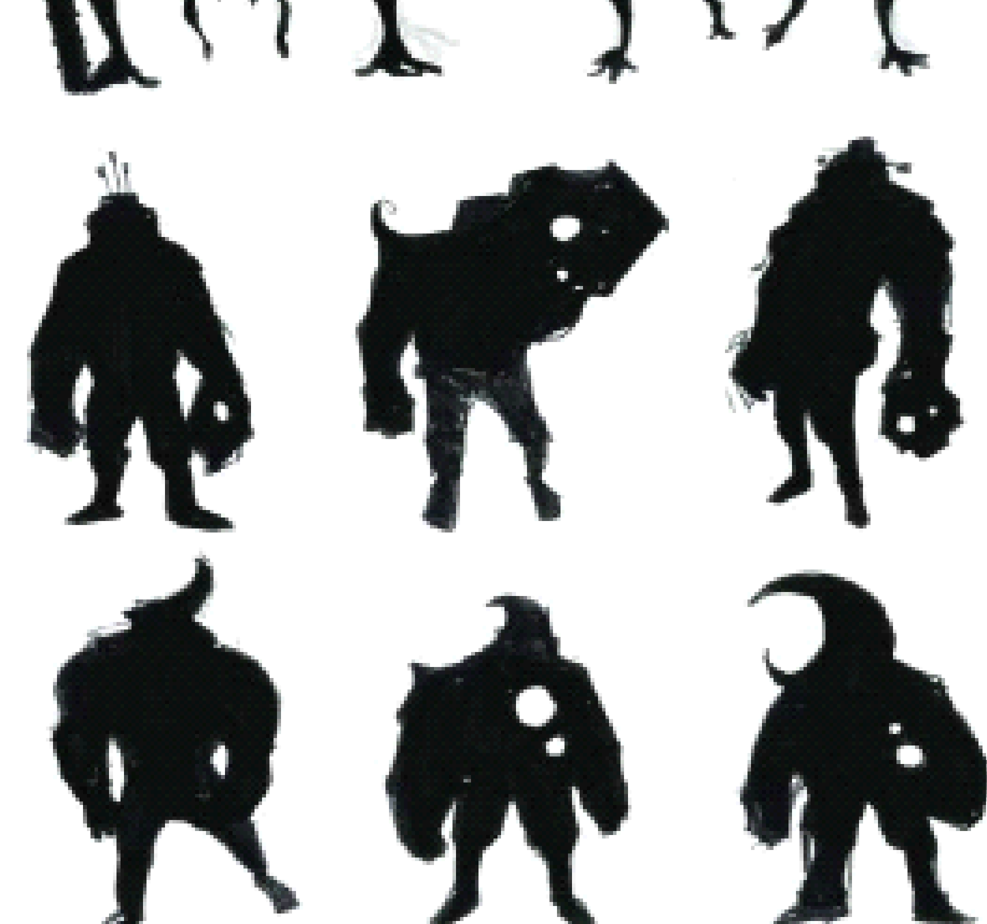


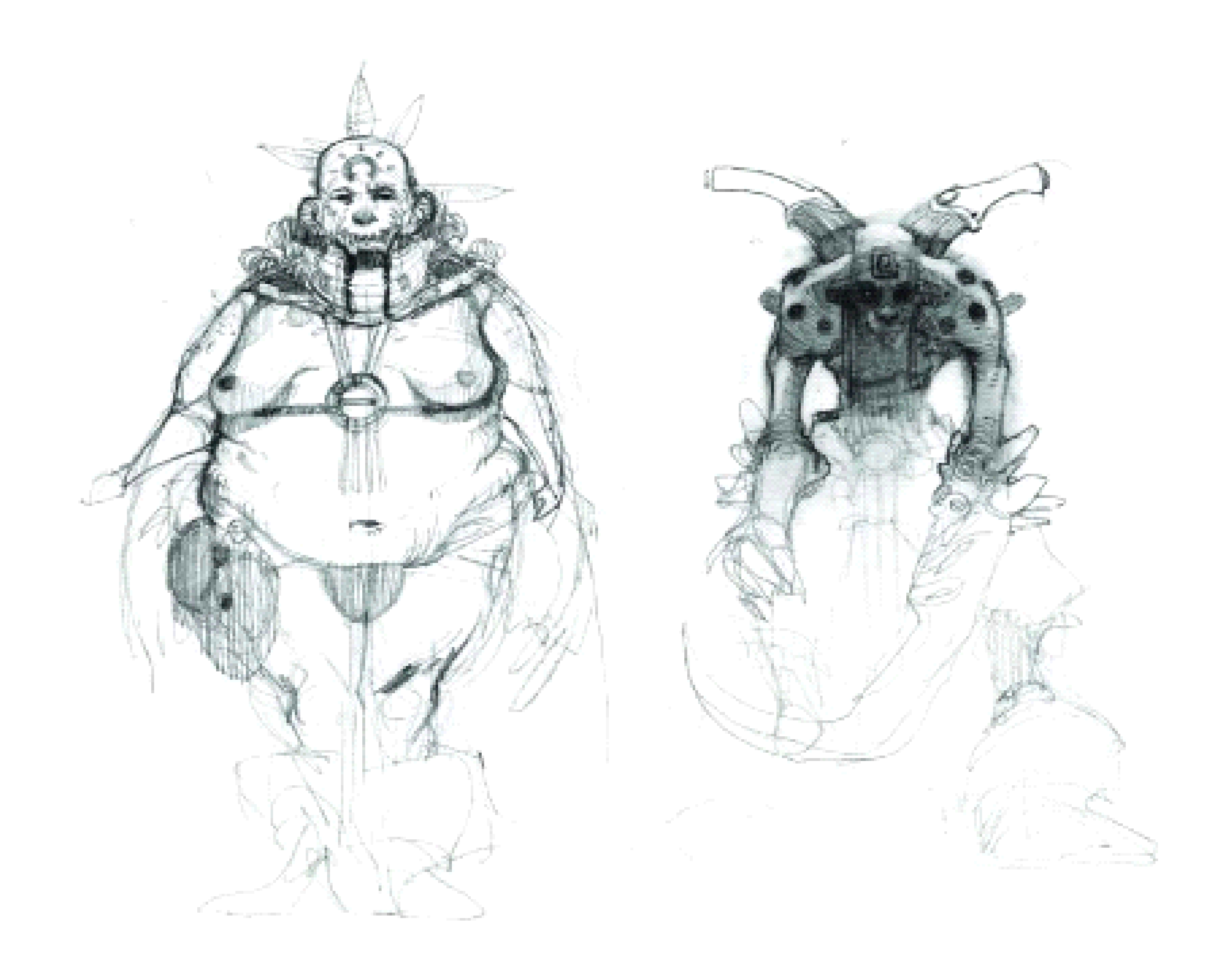


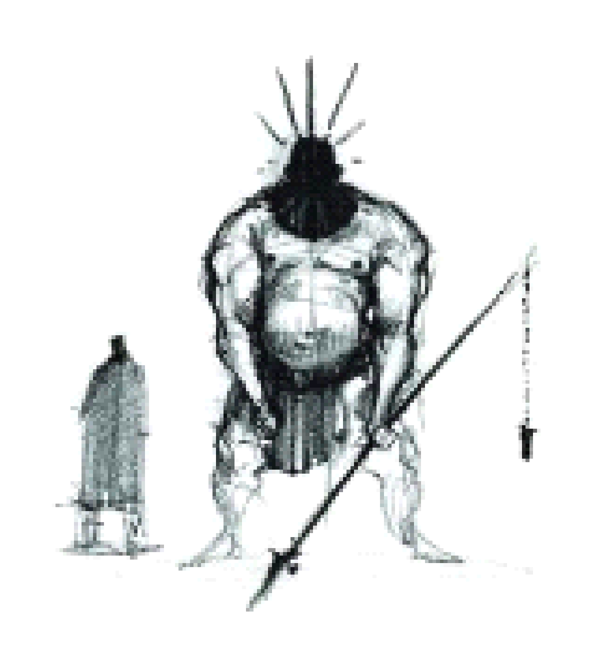
巨人

Mike：如猎人那个人物一样，我从剪影开始设计巨人。不同的是，我可以不用拘束于人类的外形。巨人可以看起来像任何东东。所以我从抽象形状入手，比做猎人时更加抽象。其实我是从T恤设计中找到的灵感，做出了这种臃肿形态的怪物。我想使它们看来很纠结。它们必须看起来带有人物的感觉，又必须怪异到富有神秘色彩。

Scott：Mike在剪影中开始了他的奇幻设想。作为设计师，我喜欢看这种草图，因为剪影里面到底有什么留给我很多想象空间。这类草图通常只有设计师个人用来记录最初最主要的设计想法，不会拿给人看，除非看的人也是设计师并且是设计项目组的成员。





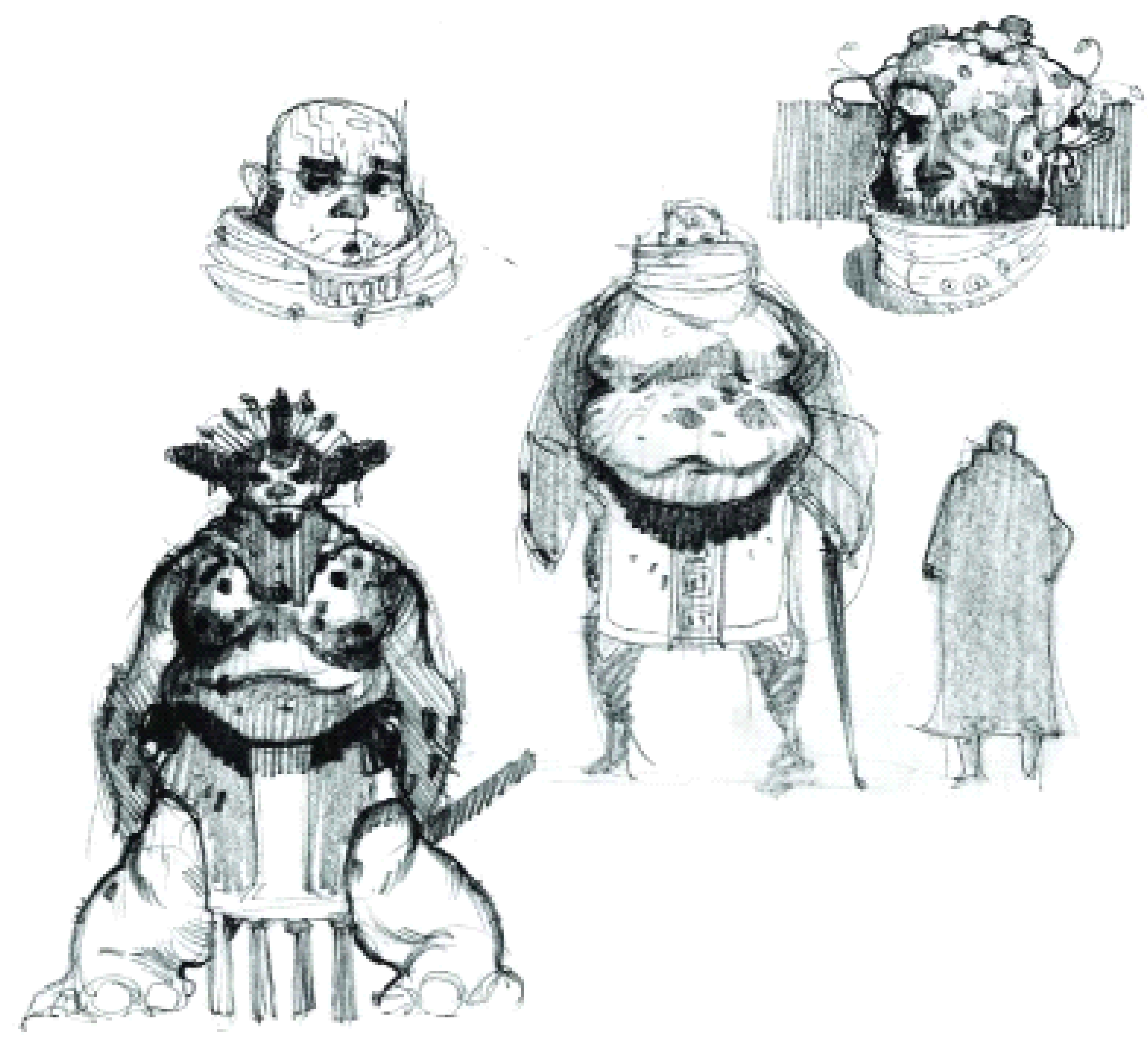




巨人

Mike: 我倾向于给巨人以粗鲁、原始感觉。我想设计成蛮人、野性物种，但本性不邪恶的那种。在他们的装束上想办法做得有机一些，有中世纪的感觉——原始样式。

Scott: Mike来了个硬朗的开头，赋予巨人原始部落气质。我不知道下一页上方那个巨人头上长着什么东西，不过我喜欢，因为以前没见过。那簇生长物为巨人方案带来了新鲜和容易被识别的感觉。



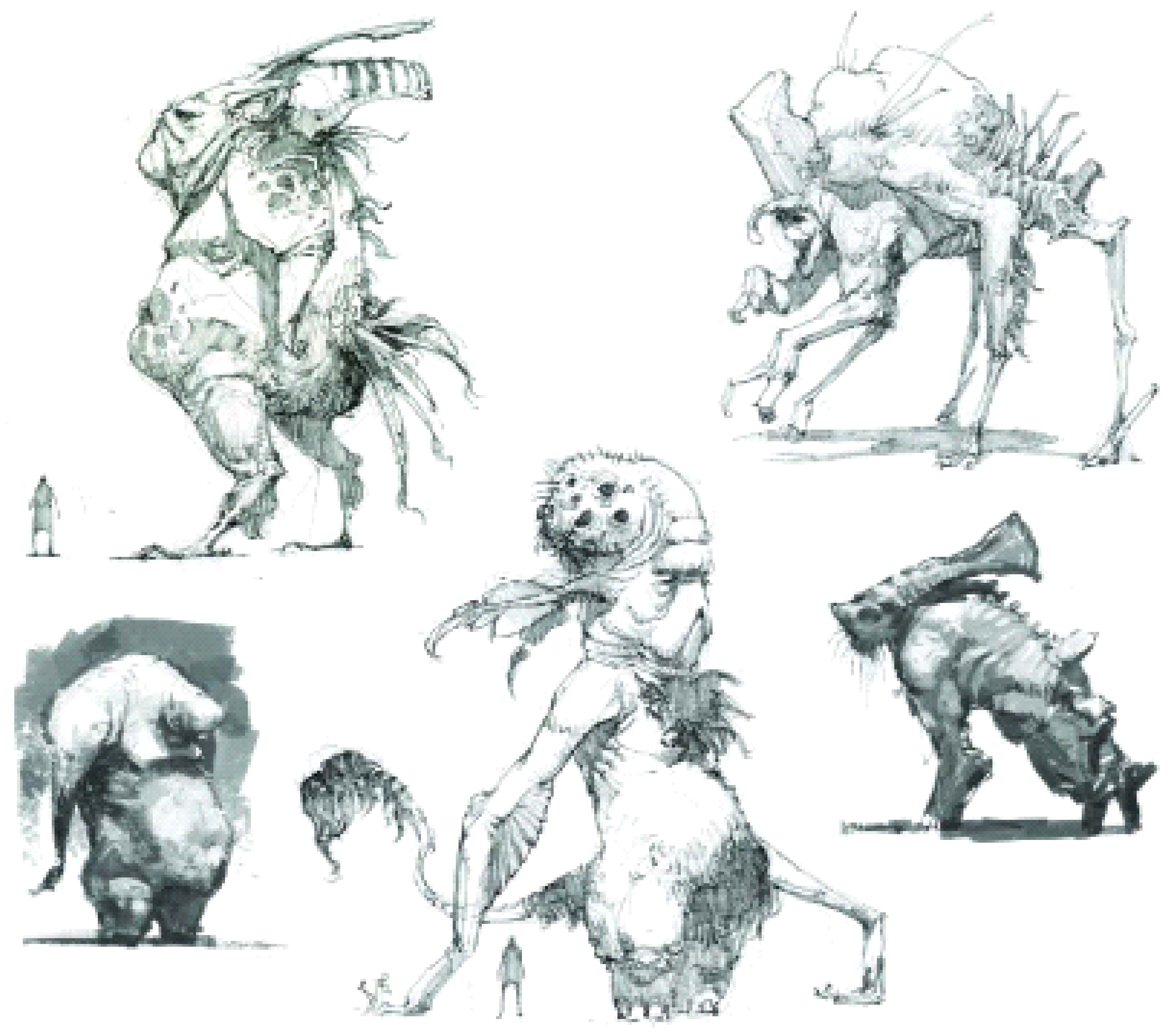
MIKE YAMADA

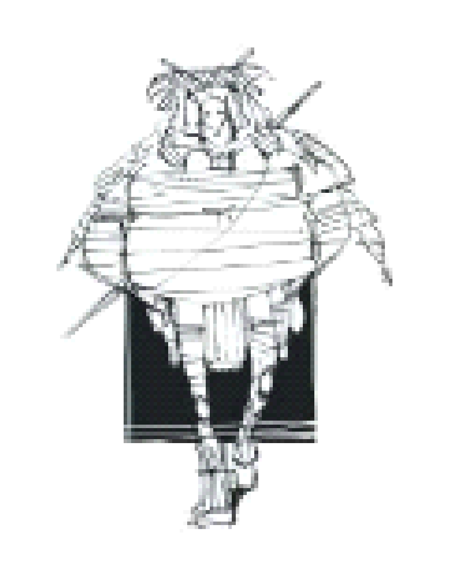


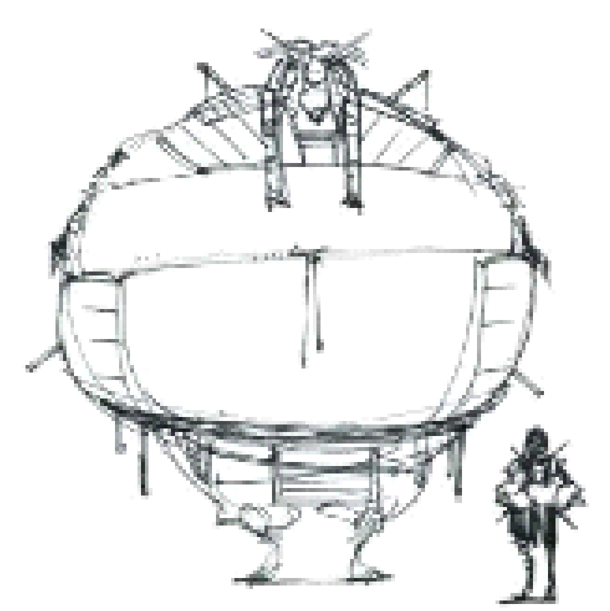
巨人

Khang: 为了新奇，我让巨人们共享同一个身体。有3个不同想法的头颅时它们如何操纵自己的身体行动，想象起来很有趣。同一个身体上我还用了一些对比的设计元素。他们不时地因为一些日常琐事而斗嘴的情节会很幽默。

Scott: Khang在巨人的身体尺度和复杂外形上做得不错。我不知道这些巨人平时是怎么活动的，但在这阶段还不需要考虑太多。现在就是要尽量多地把原创想法堆上去。即使有时方案看起来比较离谱或者不完善，也可能成为一个好的开始，为别的设计师提供参考。所以，这些草图在这阶段都不会被做修订。











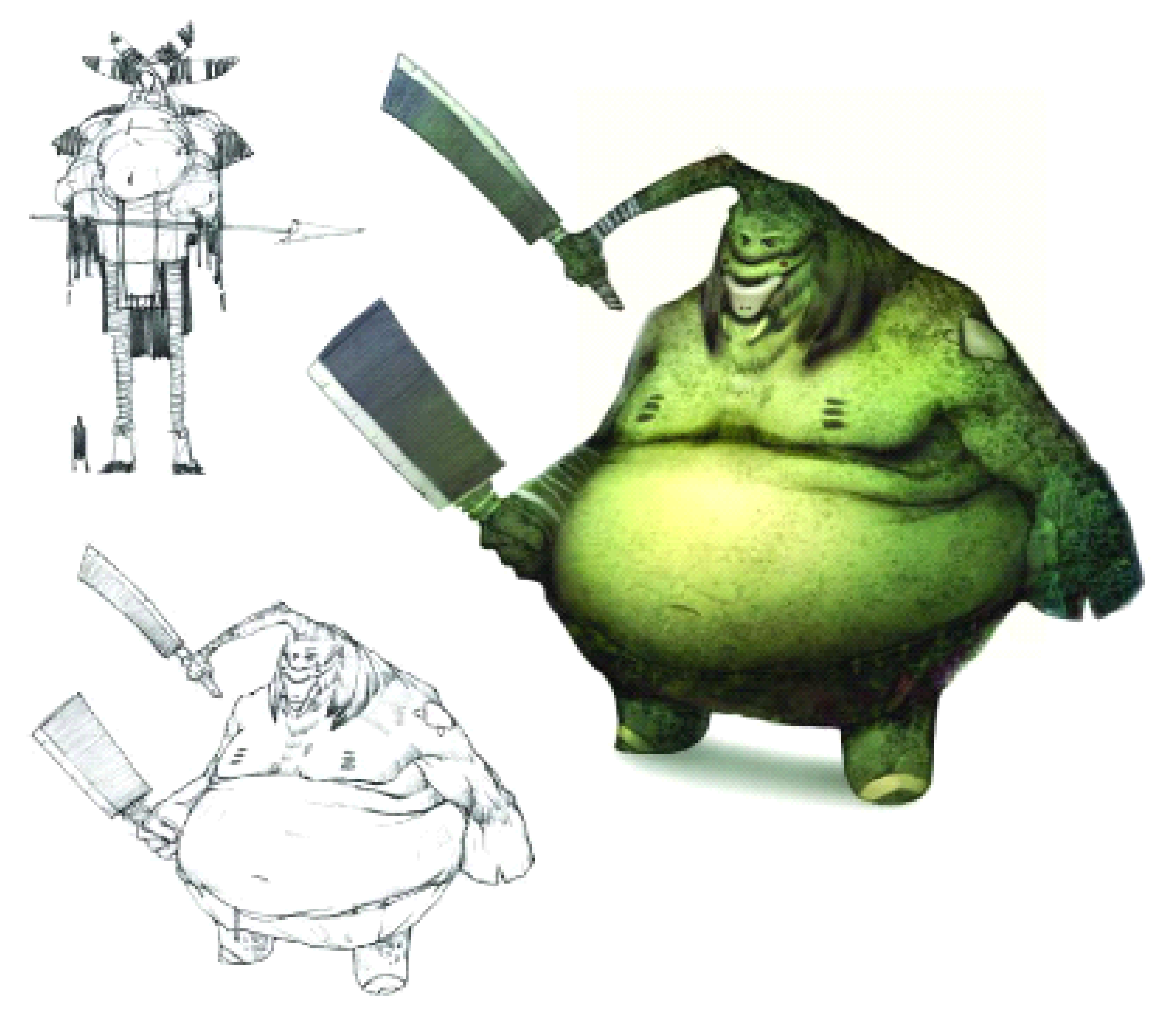
巨人

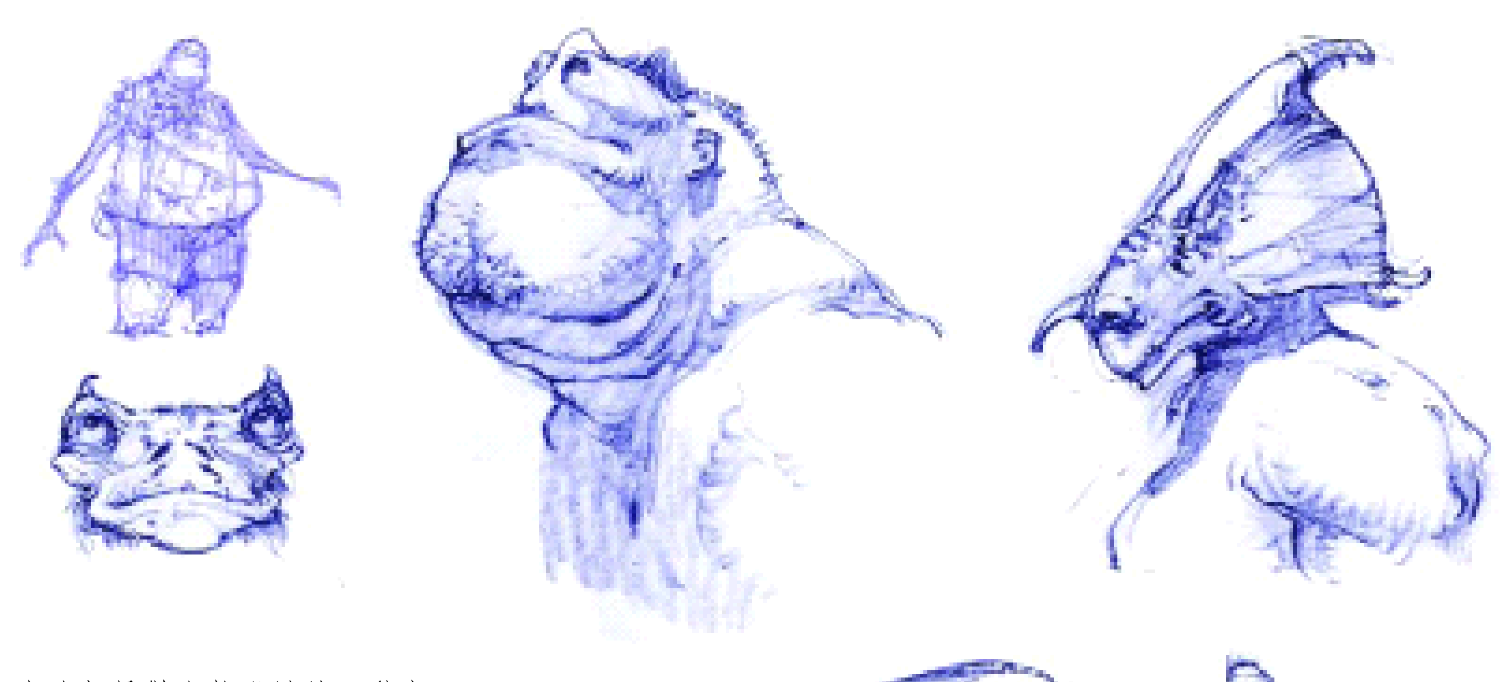
Felix：基本上，我想让巨人看上去是个巨大而怪诞的人形怪物。也要有部落种族的感觉。他们终究是结伴而行的。我自己最喜欢那只脸怪得难认的胖子。上色是在PS里完成。

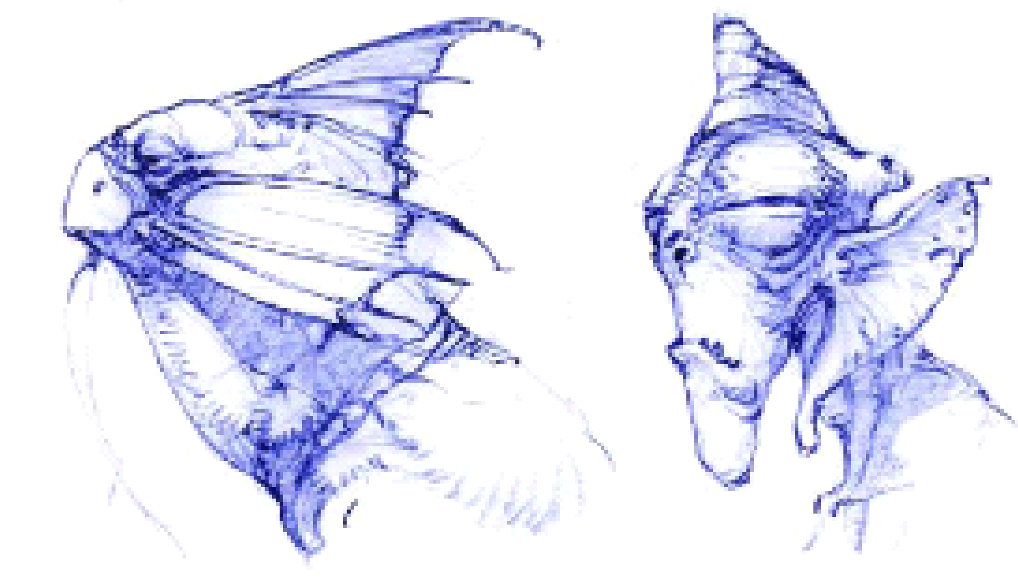
Scott：Felix不光尝试了巨人尺度的设定，还有他们的胖瘦。我发现设计过程中早期设定是最刺激好玩的。我们在做我们自己的故事，顺势生产一系列人物形象、交通工具、道具，还有环境设计。本质上是设计师的想象力和交流在促进故事发展。



FELIX YOON



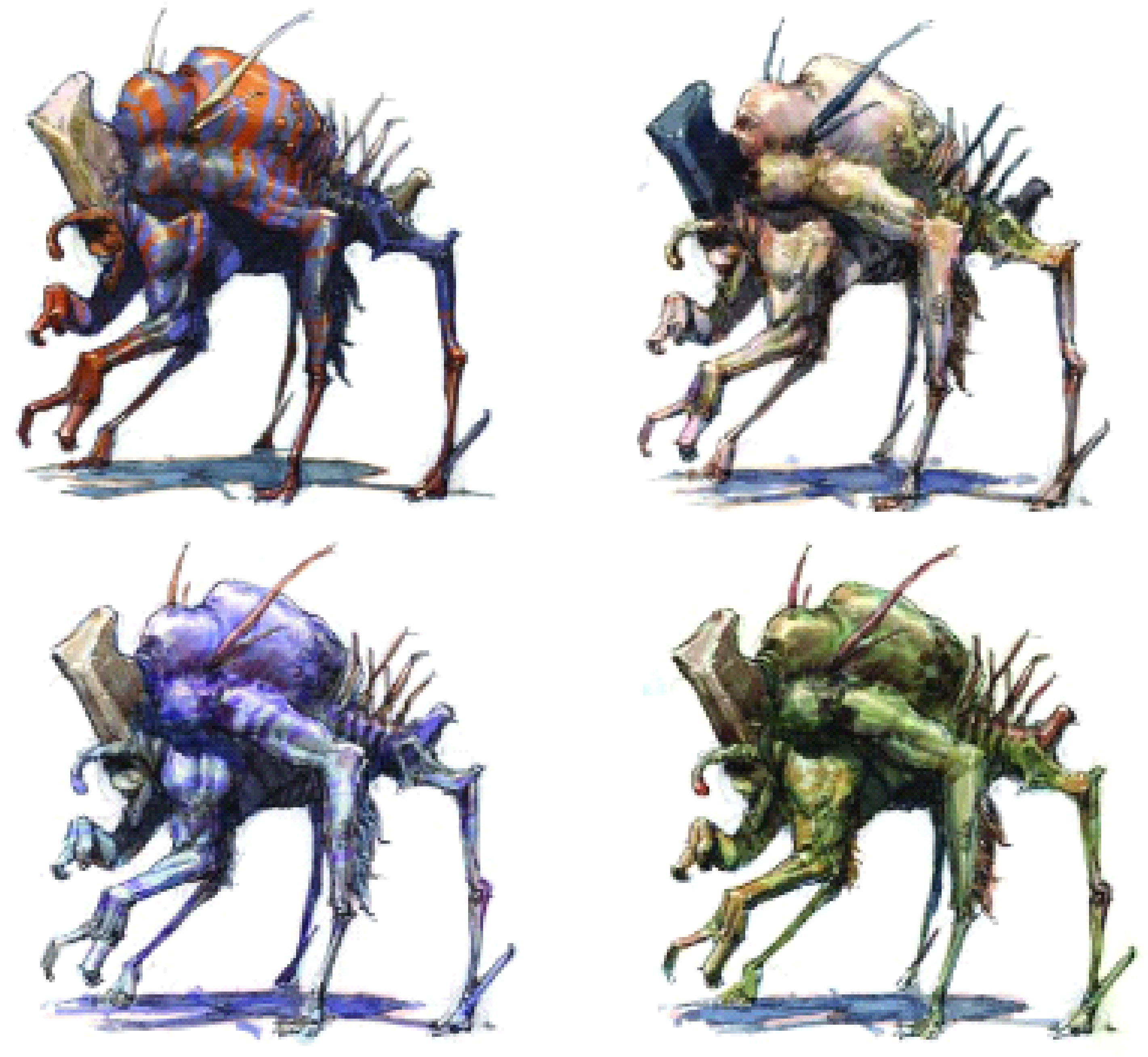




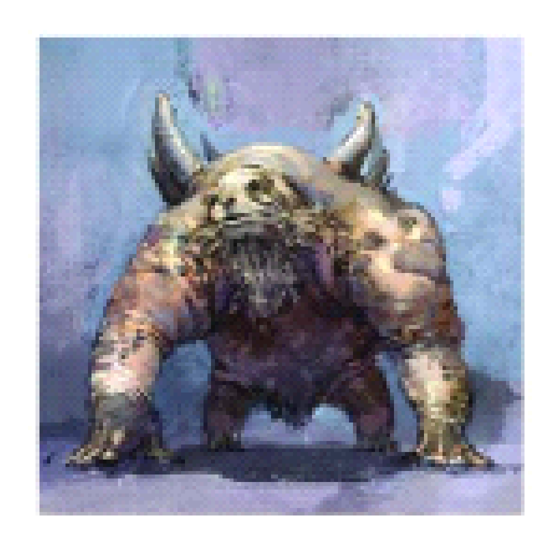
巨人

Khang：首先画出头部是做人物设计的一种方法，然后根据头部的样式绘制身体。当我明确了人物或怪物的个性之后，我就能决定他该是什么装束。下一页是在同一只身上尝试不同色彩方案。色彩组合可以改变怪物的外貌：粉色肉系，皮革般的皮肤，条纹，斑点。方案可以无穷无尽。

Scott：读者快速扫视人物的整体轮廓时，通常下一步就是看脸。所以Khang花了些时间想象故事中的巨人长着怎样一个脑袋。色彩对于塑造人物性格或心情非常关键。你觉得那些不同色彩的形象给你的感觉都有些什么不同呢？



KHANG LE



巨人

Khang：我个人最喜欢下页的那只。那种渲染方法和简单外轮廓。手臂的渲染用了从油画扫描来的克隆笔刷。我喜欢通过传统素材来加强数码工具。是个非常有革命性的过程，能给出很多自发性。

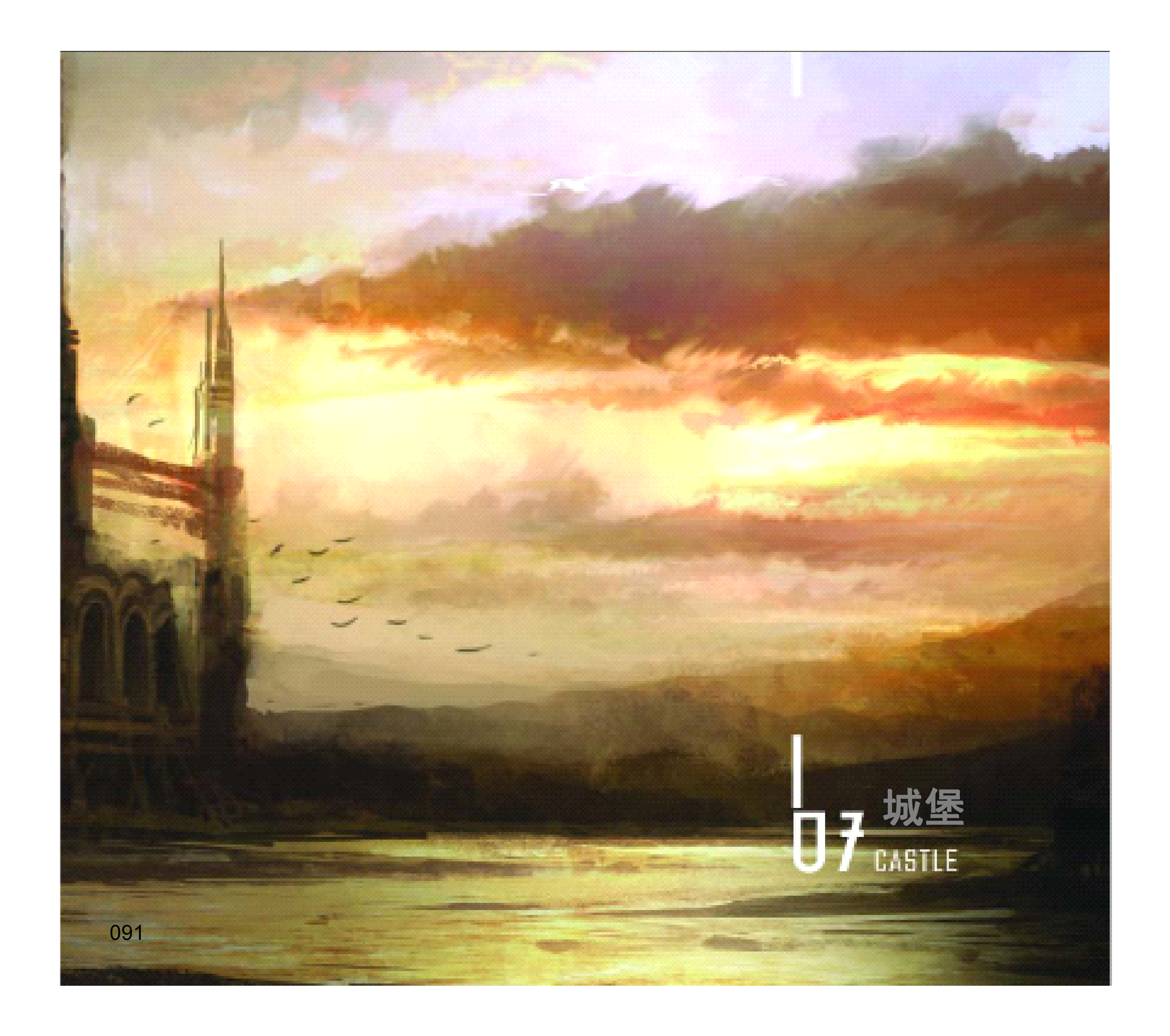
Scott：那页的巨人是本章的最终方案，我觉得尺度上和我们的猎人很合适，也有适度的人形，所以我作为纯粹的观赏者认为它很突出。

KHANG LE



KHANG LE



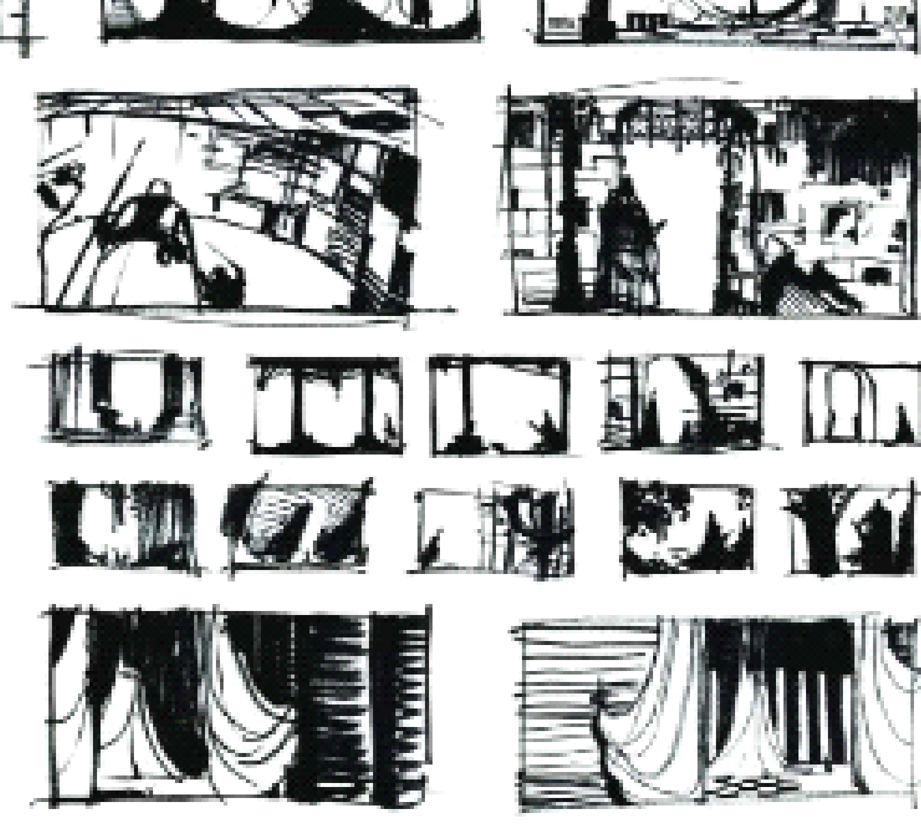

07
城堡
CASTLE



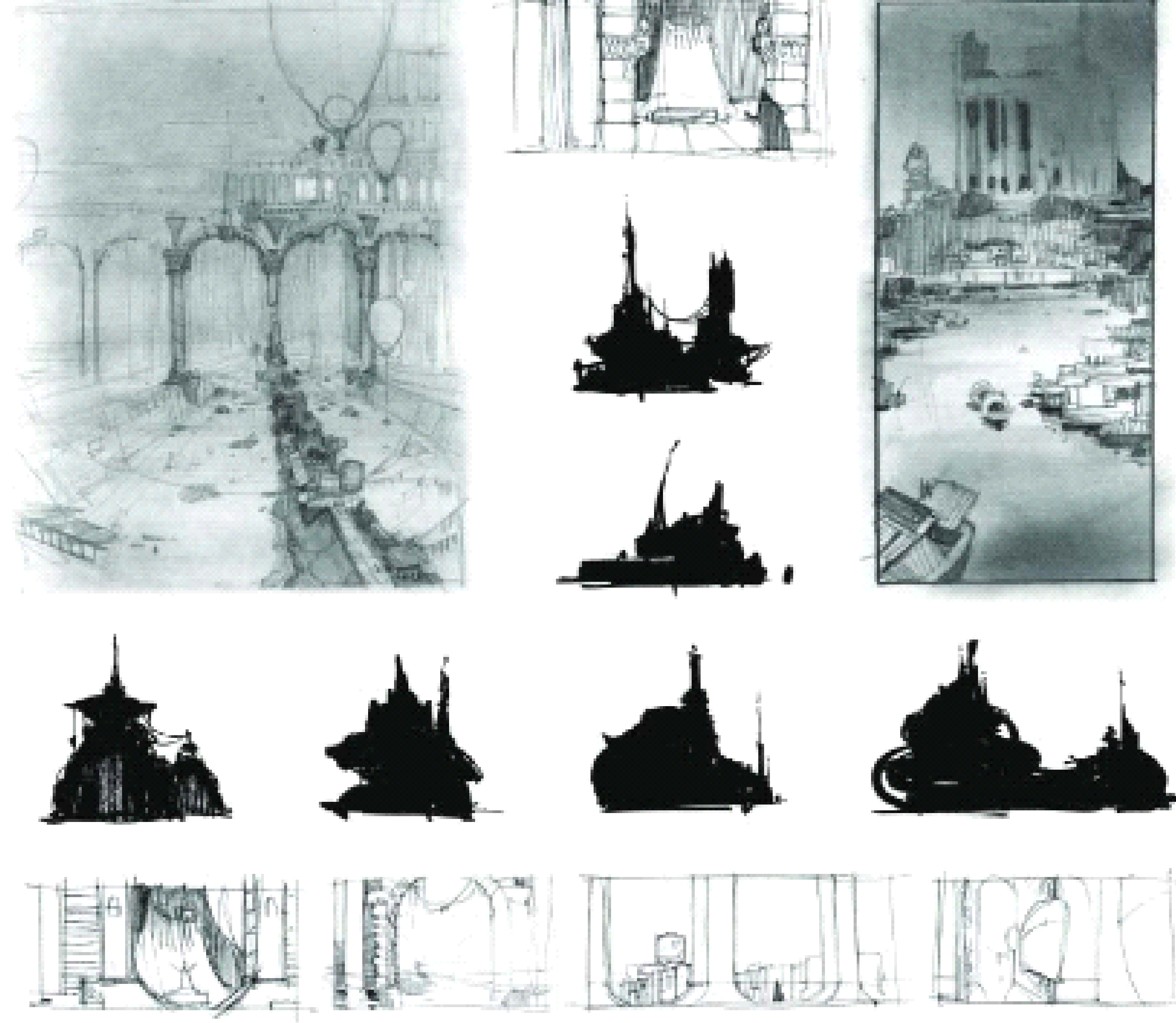
城堡

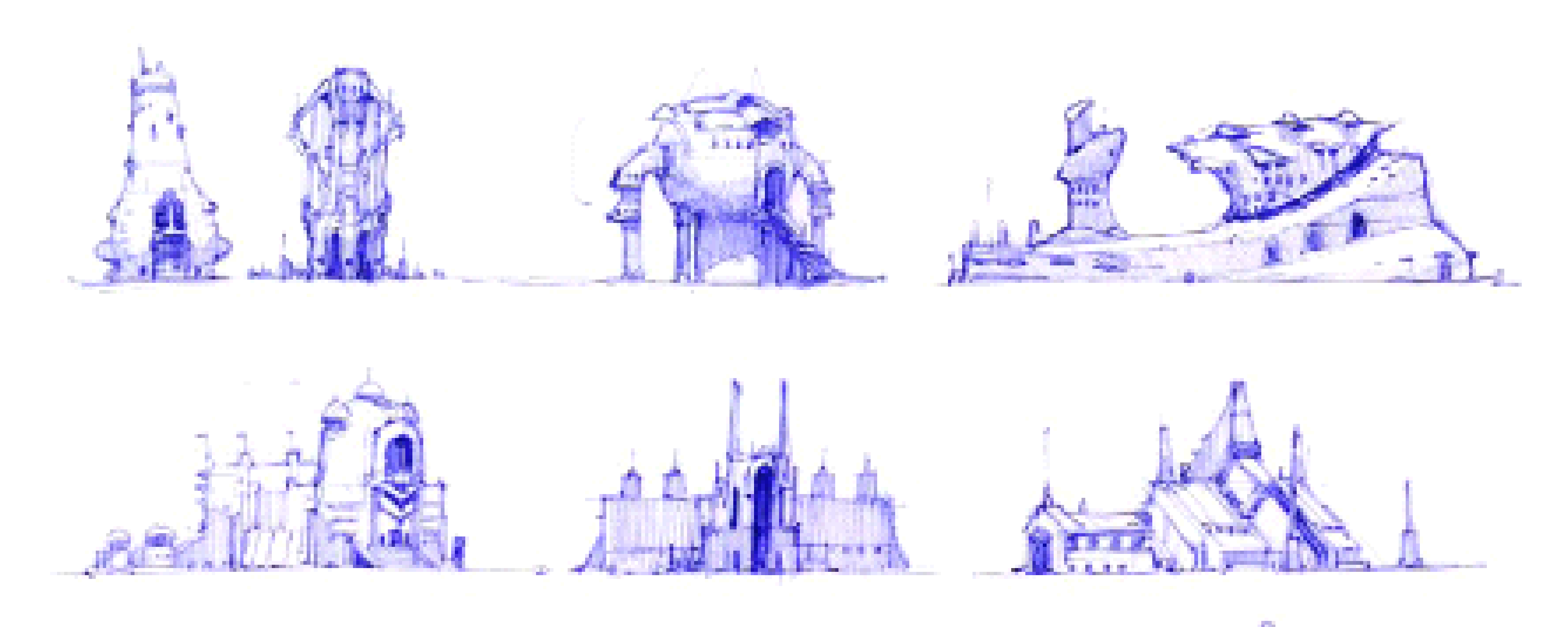
Mike：如同设计人物，我还是用从抽象入手的办法设计场景。这里我想要创造的是一种宏伟与亲密相结合的空间。还想制造“形式主义”的对比，就像之前设计树林那样，再给城堡加上些许有机形态。城堡应该令人觉得熟悉，但又王权威武的样子。

Scott：这一页的草图就是典型的设计师画给他自己看的那种思维运动轨迹。我们的书主要就是收录这些过程，很高兴与人分享。Mike的草图中用很多弧线元素做建筑样式的想法很有趣。我们都会把这识别为王宫的元素，即使是倒转形态，于是也暗示了这个城堡的世界是与我们所熟悉的地球不一样的。



MIKE YAMADA

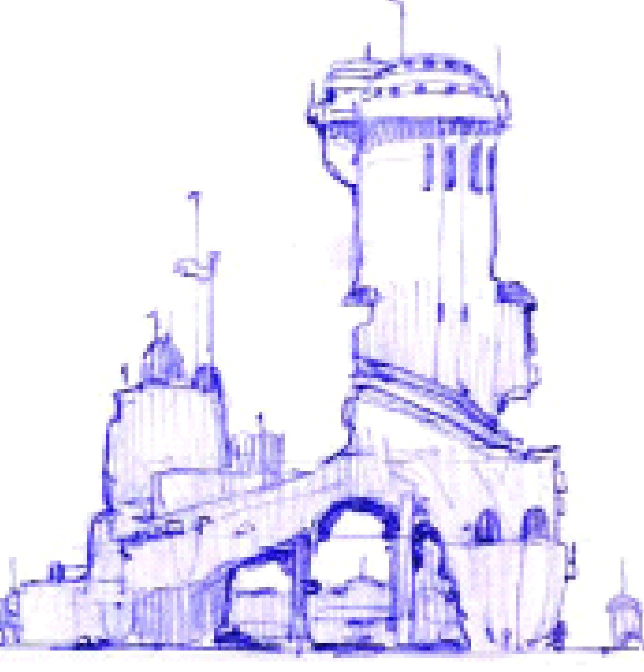


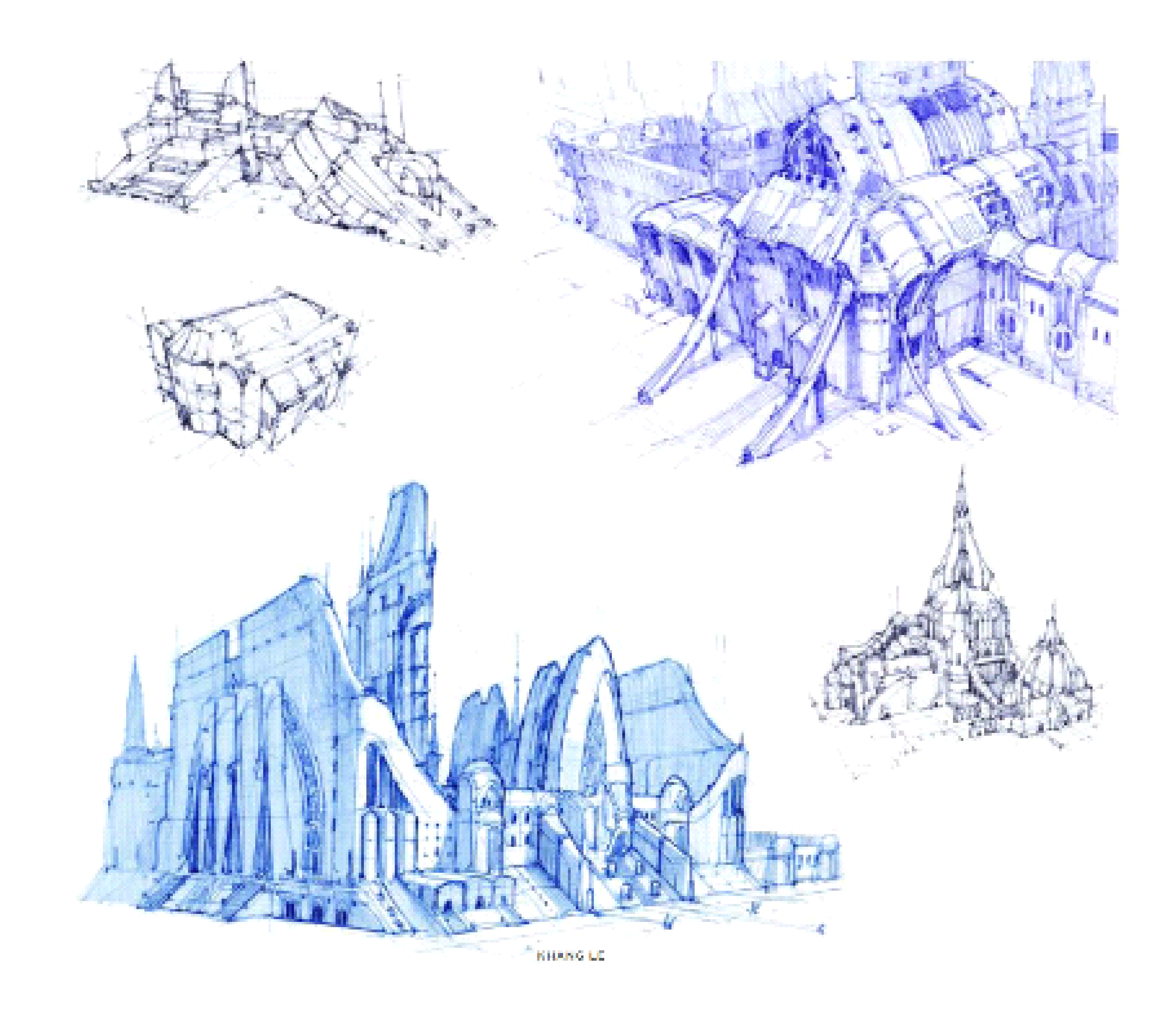


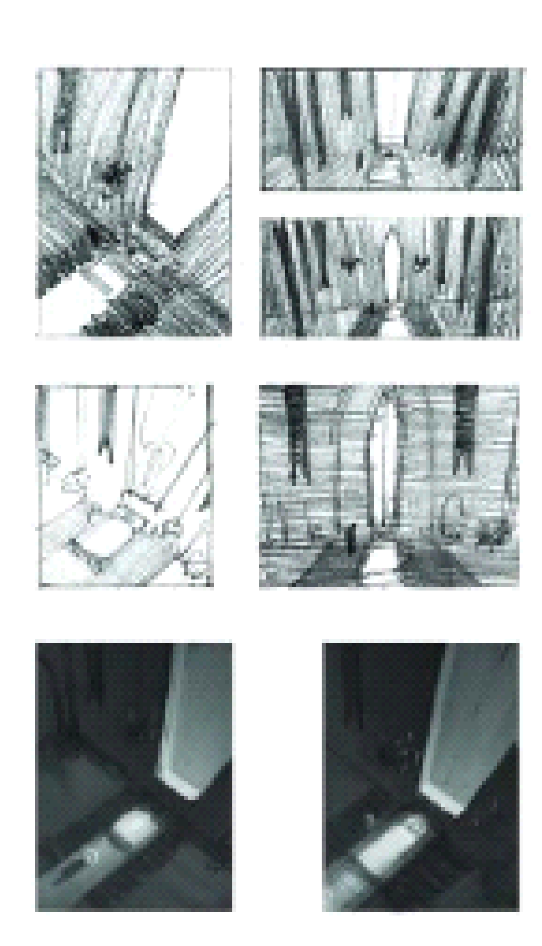
城堡

Khang: 小时候我喜欢玩乐高玩具和折纸。我想这些童年记忆对于形成现在如此热爱视觉建设活动有很大的影响。这页是一些城堡的正交视图。每个设计方案深入前我会列出一个表，包括如圆、几何形、对称形等各种元素。然后我再找到其中的韵律并把每个个体加工得更和谐。

Scott: 即使Khang是在设计城堡，他仍能像你之前看到过的那样生产一堆草稿视图，开拓自己的思维，达成想要的有趣方案，然后进入下一页的透视图。

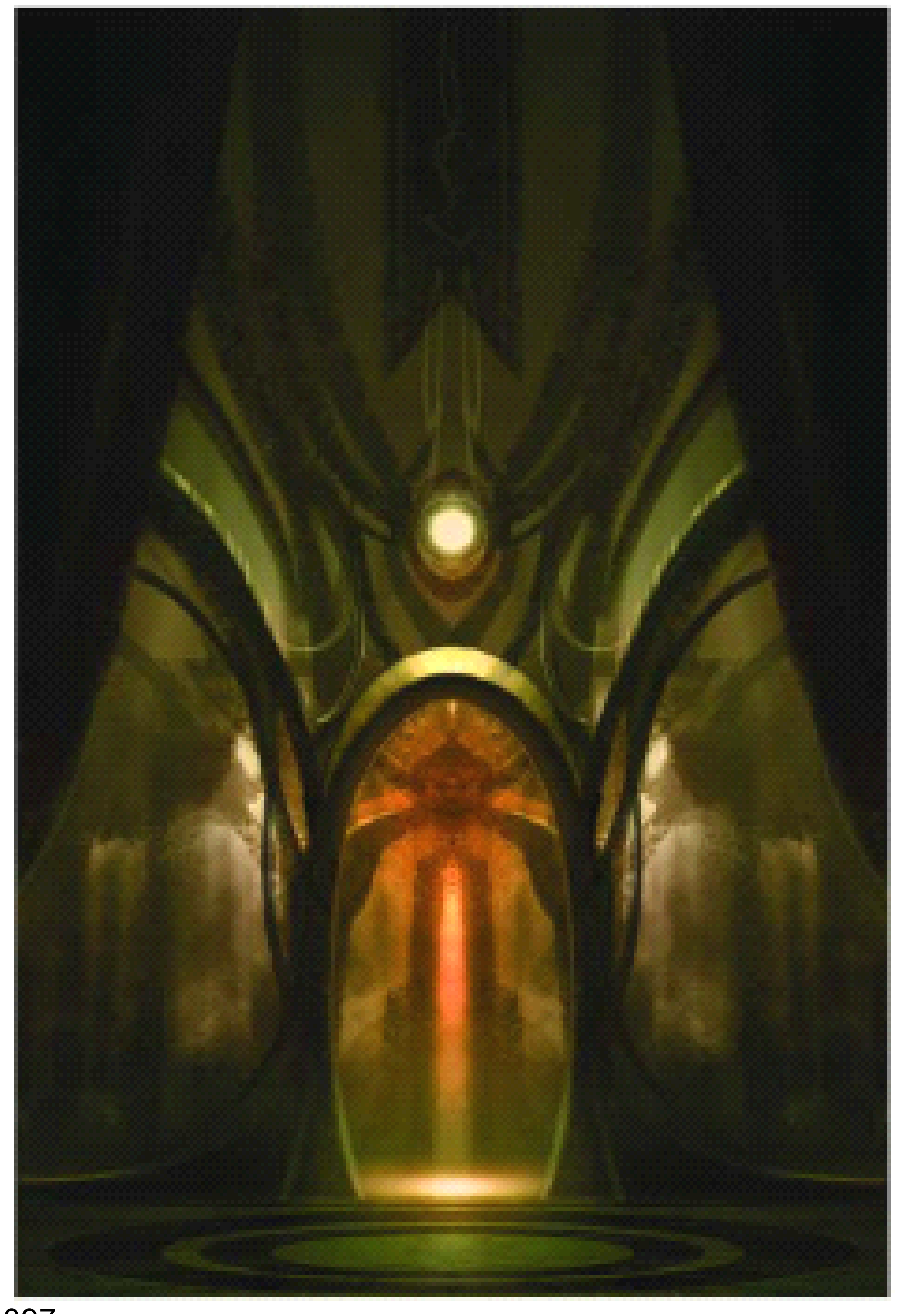



KHANG LE

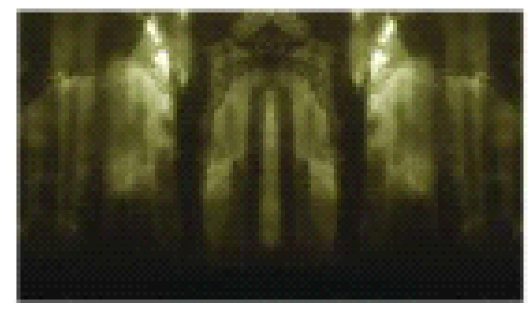


城堡

Felix：这是猎人进入公主房间以后的场景。我做了各种视角和光影形式的草图，最后我觉得鱼眼透视最好。这能让我们观察整个场景而不介入其中，使猎人与公主的接触显得更私密。我想让画面具有一种优雅的新艺术做派的感觉，所以我坚持使用很多曲线元素。

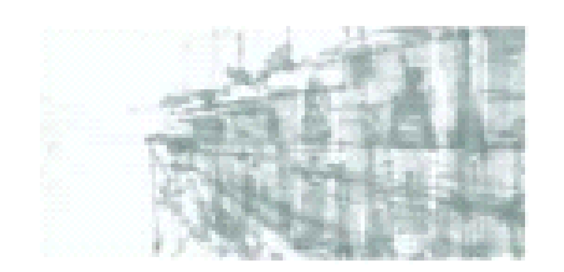


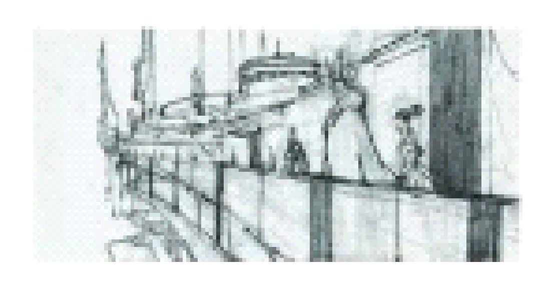




Felix: 这个是公主卧室的入口。我想让它带有某种梦幻的、未来的感觉。使用了戏剧化的灯光，想表达相应的情绪。

Scott: 我喜欢这个表达猎人进入室内时的情绪的彩图。房间看起来很大，Felix和我讨论过是否加入一个人物来辅助表现。不过即使没人，我感觉画面中的空气感使人能感受到空间的宽大尺度。从技术的角度来说，这类表现用一点透视是最到位的，有趣的是你可以利用对称构图采取复制翻转的办法修改草图，再去上色。大家能看到Felix保存了关键步骤和过程。



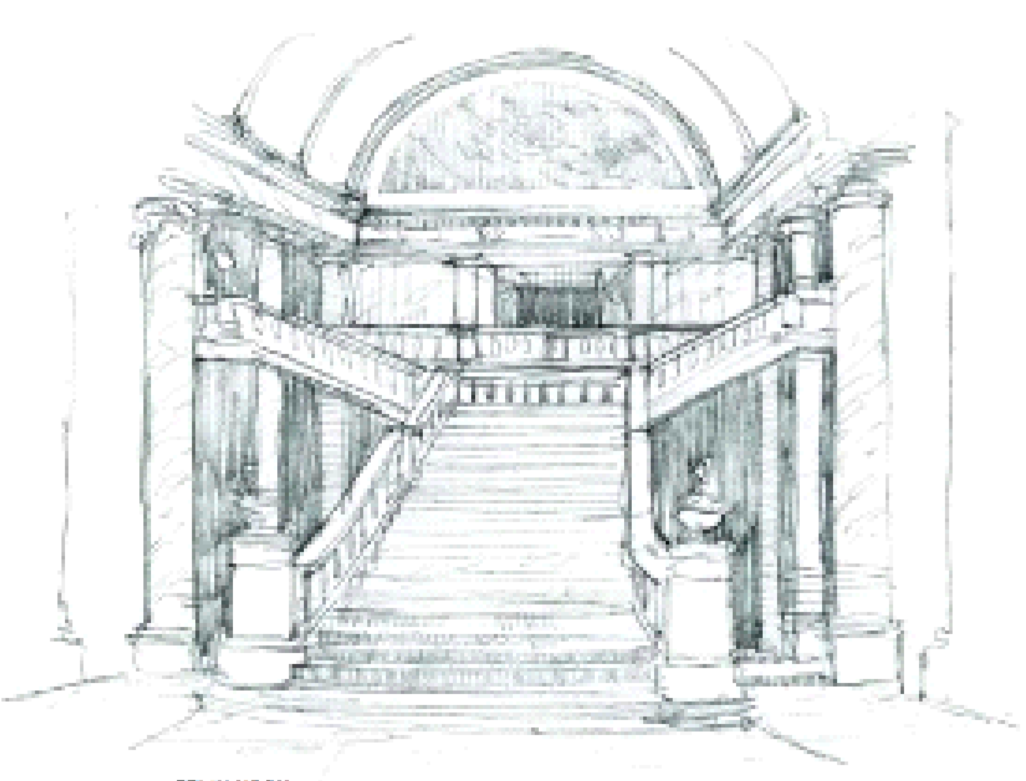


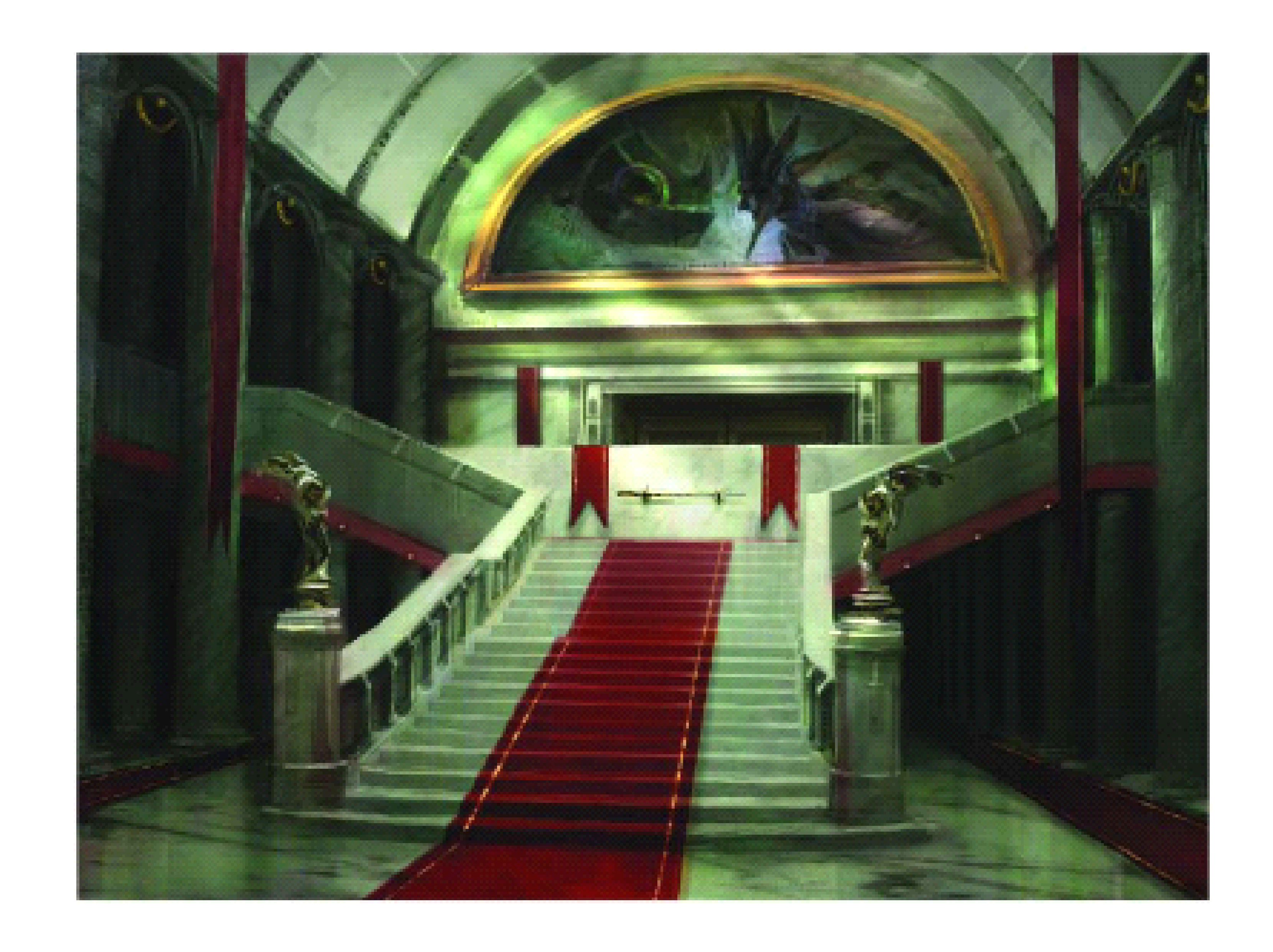


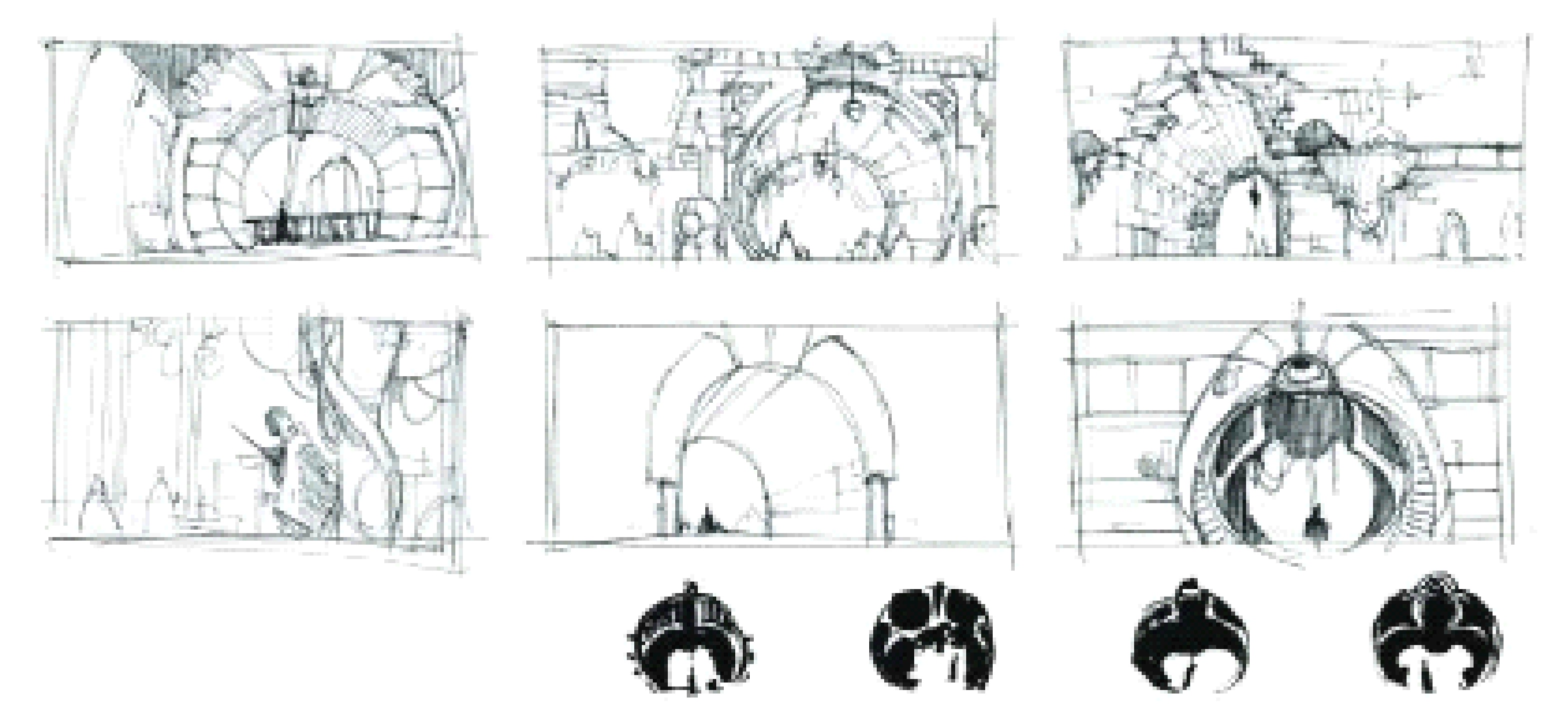
城堡

Felix：这个是猎人捡起剑时所在的城堡楼梯间。我想制造一个庄严、哥特式的感觉同时又保持通话的梦幻感觉。楼梯的厚重代表国王的权威，而大理石喻示他的财富。如果你能想象猎人进入城堡大厅，他很可能会被这种庄严所威慑，与他内心的忐忑或者勇气相应。所有的角度都围绕着那把剑和那个房间。随着猎人逐步登上楼梯，他的探索欲望会越来越强。做了一些最初草稿和灰度调试以后，我就用PS绘制了彩图。

Scott：这幅图是Felix为这个项目所作作品中我最欣赏的。如果仔细看彩图，你会发现他营造如此写实的空间，是通过很强的灰度设置手法而加入了最少的细节。



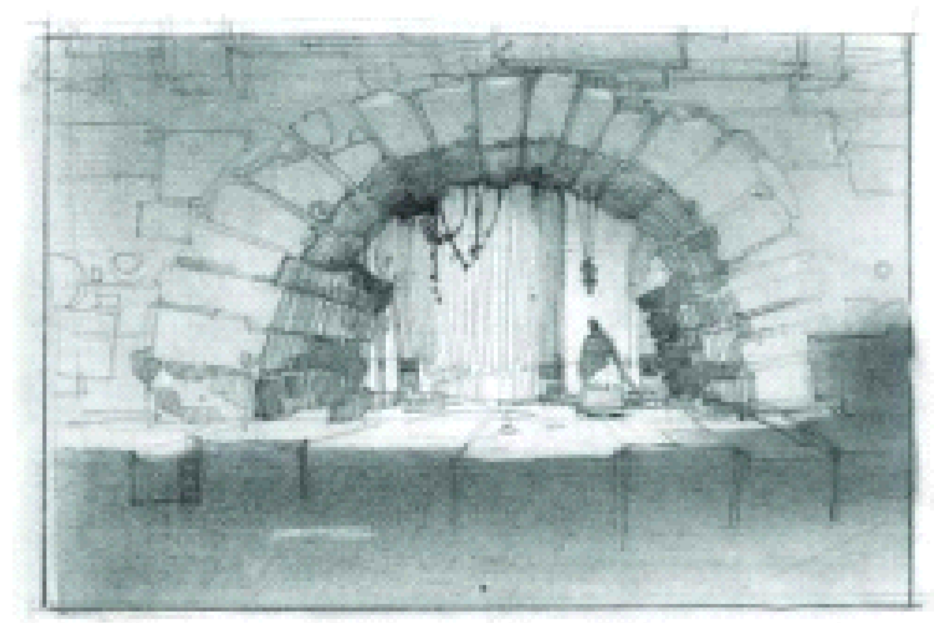




城堡

Mike: 我试图表达一个秘密的城堡入口的想法；几乎像是下水道或者高架渠那样的通道。它必须非常简单，抽象，适度地具有有机形态，但不能过头。它必须是一个连接有序环境（森林）和比较迷乱的环境（城堡）的纽带。基本上我用很随机的方法绘制古典建筑，还带有一点法国漫画家莫比乌斯的混搭意味。

Scott: 故事里，这里可以是巨人钻进城堡大院的入口、猎人干掉他们的地方。Mike又展示了他在草图中表现高水平细节的能力。彩图中他让猎人上半身陷入阴影的画法我很喜欢，使之前的剪影草图的帅气感觉很好地得到了保留。



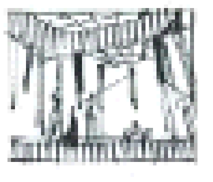
MIKE YAMADA

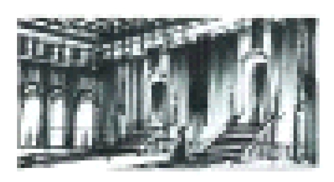


MIKE YAMADA

城堡

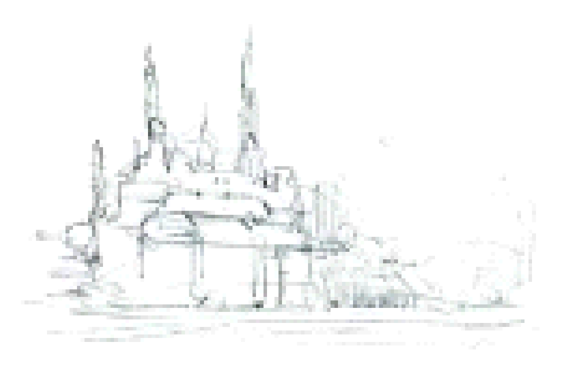
Felix：城堡的这个房间里，船长见到了国王。我想在表现场景的同时保持松弛。有戏剧性的透视角度表现室内的张力，使之更加有特色。

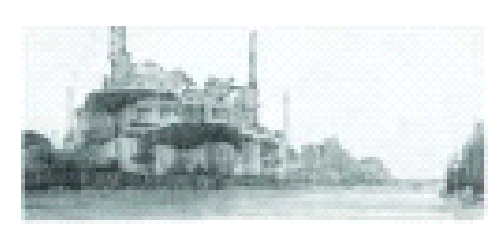
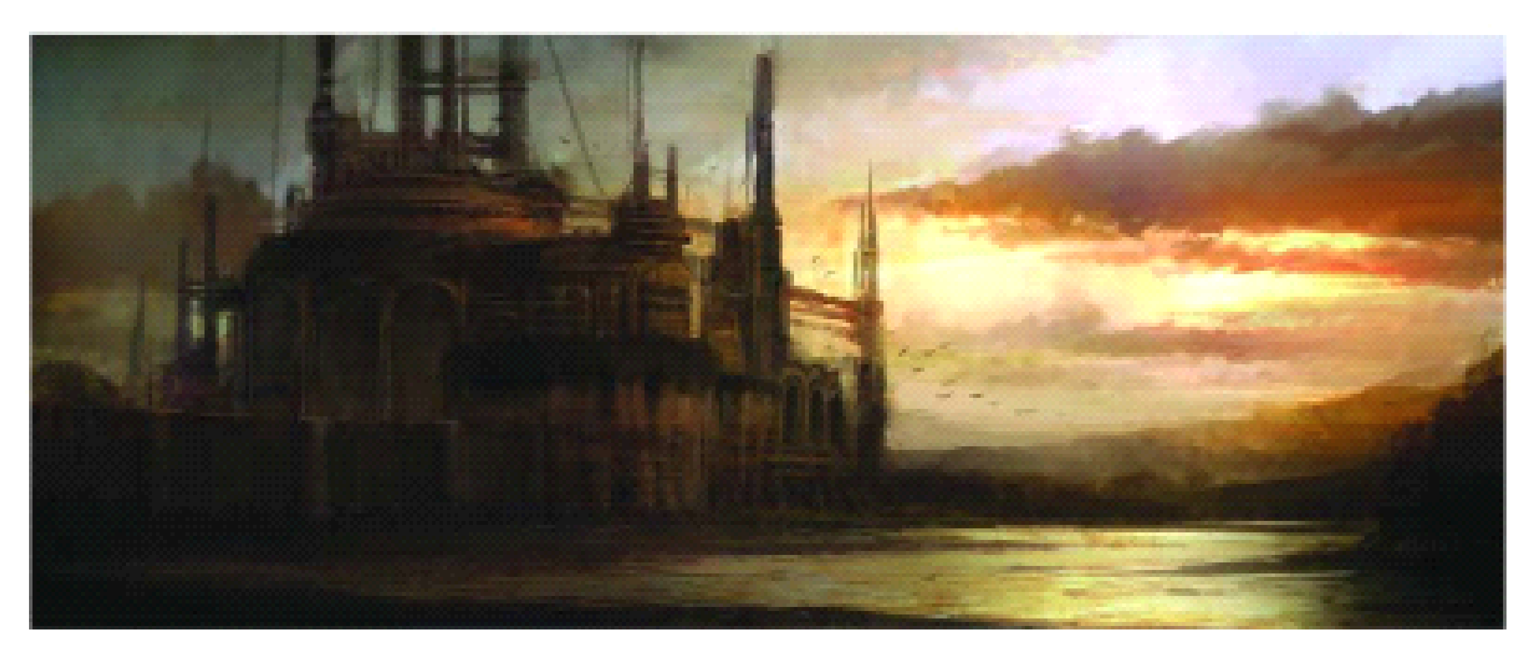






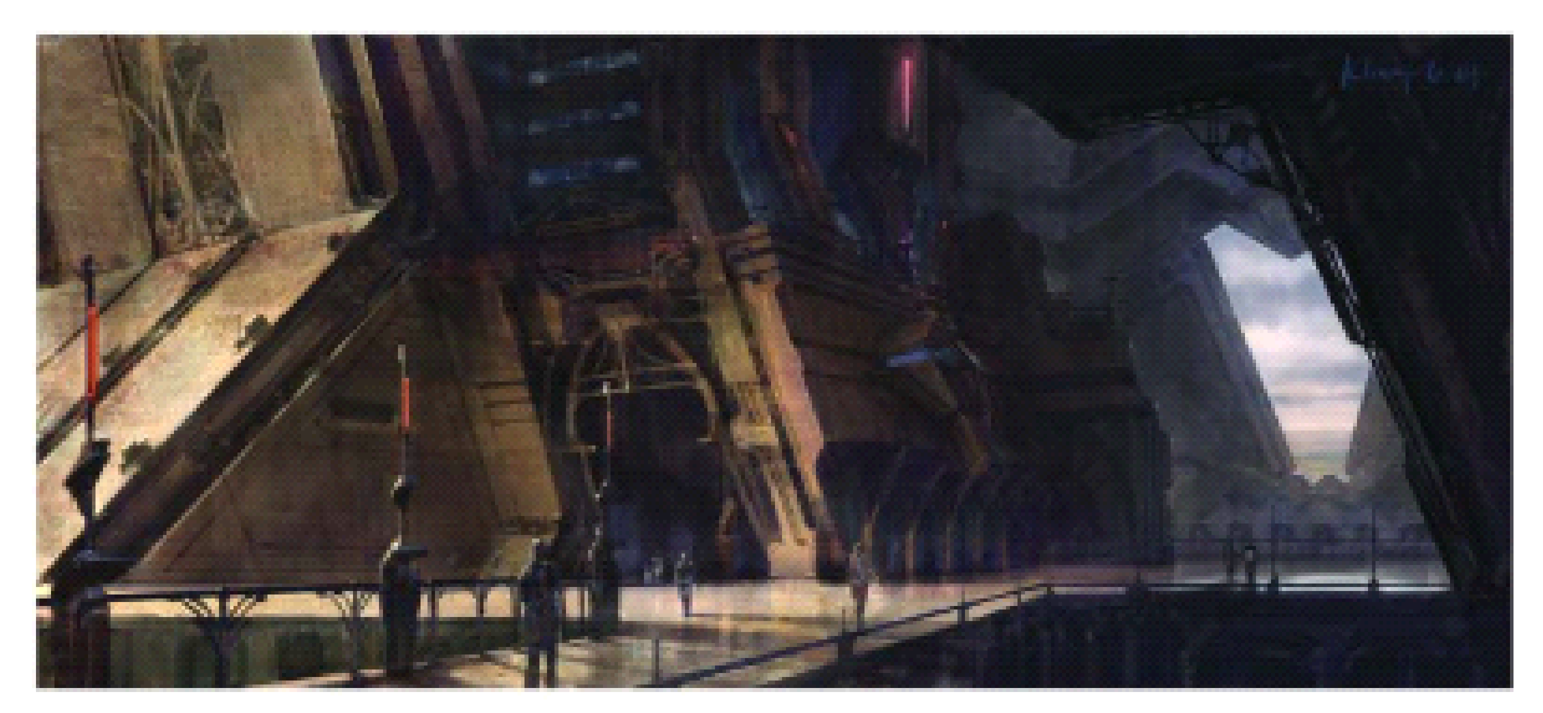
FELIX YOON

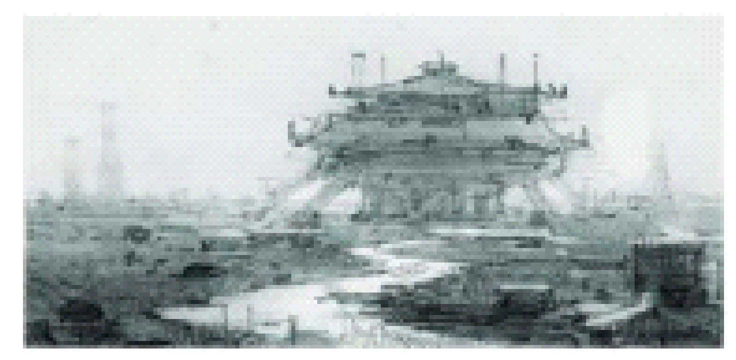


Felix：这个傍晚景色是我表现城堡外观的画面，它周围有湖环绕。背景里的鸟群给画面以生机，它们生命的短暂与渺小反衬了城堡的坚固和沉稳。鸟儿们可以随意来去，自由自在；住在里面的公主则没有自由。

Scott：Felix为城堡绘制了更具传统色彩的画面。尽管如此我还是觉得有设计感和亲切，而且新颖而迷人。设计一个时代是很难的，因为人们都已经知道事物是怎样的了。如果你离开熟悉事物太遥远，你的观众就会觉得你的设计有问题。我们可以让Felix来做个榜样。



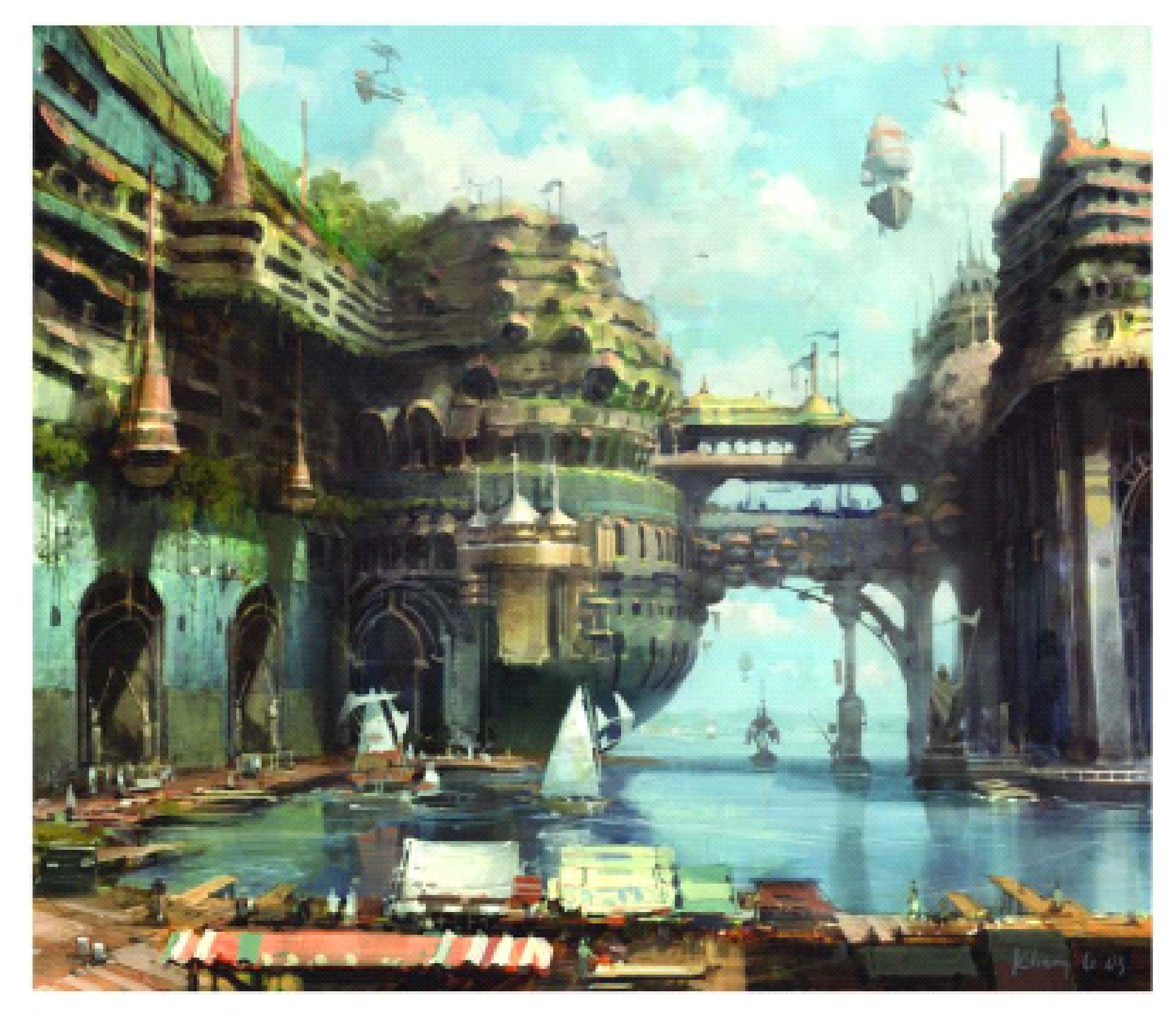


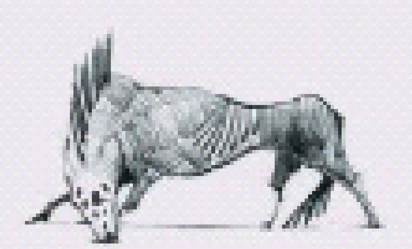


城堡

Khang: 城堡的室内我用了几何形的和新艺术派风格结合的画法。我尽量用最少的色彩来强调呆板强硬的建筑结构形式。下一页的城堡外景是我对James Gurney的《恐龙帝国》致敬而作的。我想打造一种自然与人造建筑和谐统一的画面。我把建筑物设计成像海生珊瑚礁一样与码头和栈桥相连。

Scott: 这些Khang为项目做的设计我很喜欢。我觉得他在场景尺度的把握上是最成功的。下一页上圆润的城堡外形看上去设计新颖。色彩上具有节庆气氛。





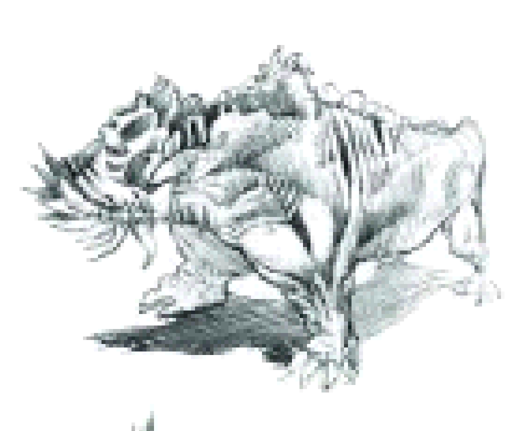

08
看门狗
GUARD DOGS



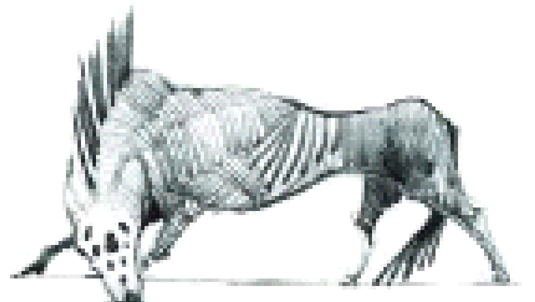
看门狗

Felix: 关于看门狗我尝试了很多主意。头脑中盘旋的是个粗暴的野兽。首先，它要足以喝退三个巨人。然后它的样子要让人担心猎人的前途会非常危险。

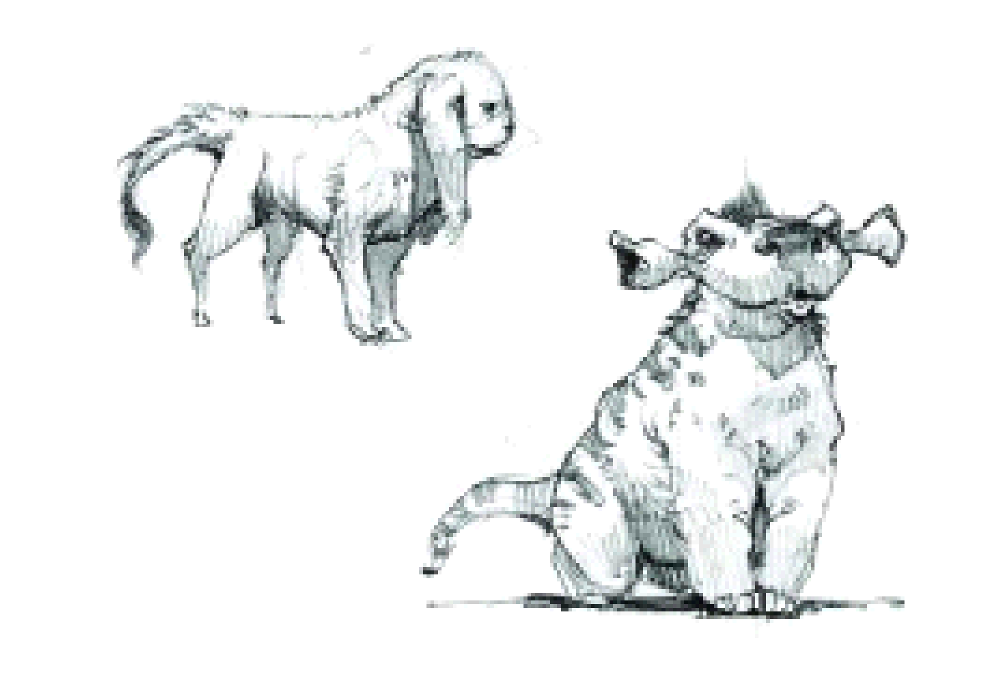
Scott: 这一页的方案各有特色而且差别很大，每一只都可以拿来进行改进和挖掘其中的灵感。上面彩图中所运用的材质和色彩表现了一只非常凶狠野蛮的看门狗。那些黑色剪影也很有意思，由于本书是关于视觉原创过程的，不是仅仅对最终效果的展示，Felix和大家都努力开了好头，为后面的设计做好了准备。

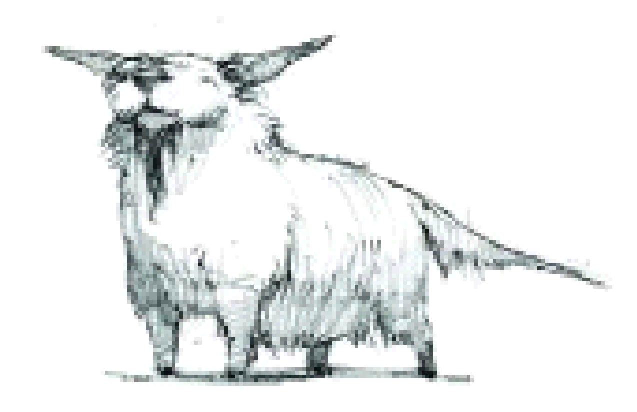


















KHANG LE

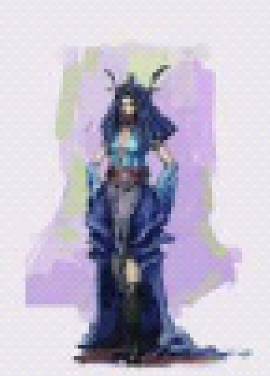
看门狗

Khang：狗在故事中是小配角。我很像把它表现成一个常见的家养宠物。三个巨人会被这么个小可爱吓退不是很好玩吗。左边的草图中，我想表现一只前腿异常发达而后腿相对瘦弱的动物。我好奇要是它运动起来会是怎样的。它会怎么坐着、跳起和尿尿？毛茸茸的嘴巴，它吠叫起来嘴巴周围的毛的振动一定很搞笑。下面这只看起来笨拙得像猪。被富有的皇室养着，它发福了。我很像看到这只“狗”被气枪打中以后四脚朝天的蠢样。

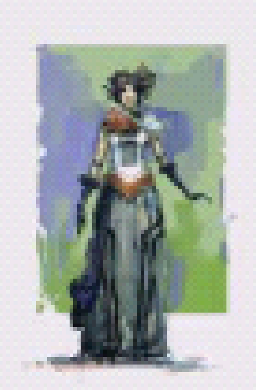
Scott：Khang决定走幽默路线，我很认同，这些狗运动起来并且吓退三个巨人的场面一定很好玩。

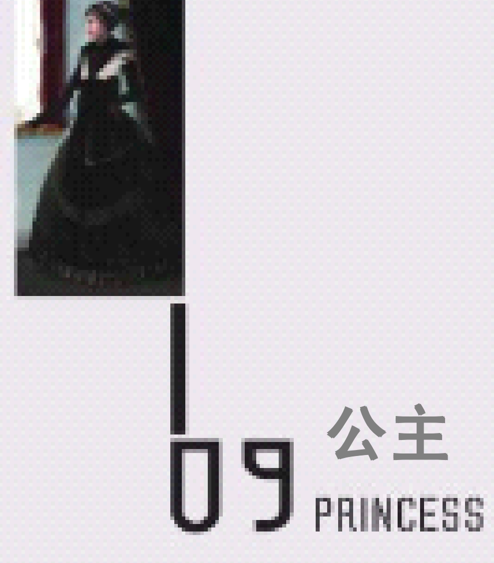




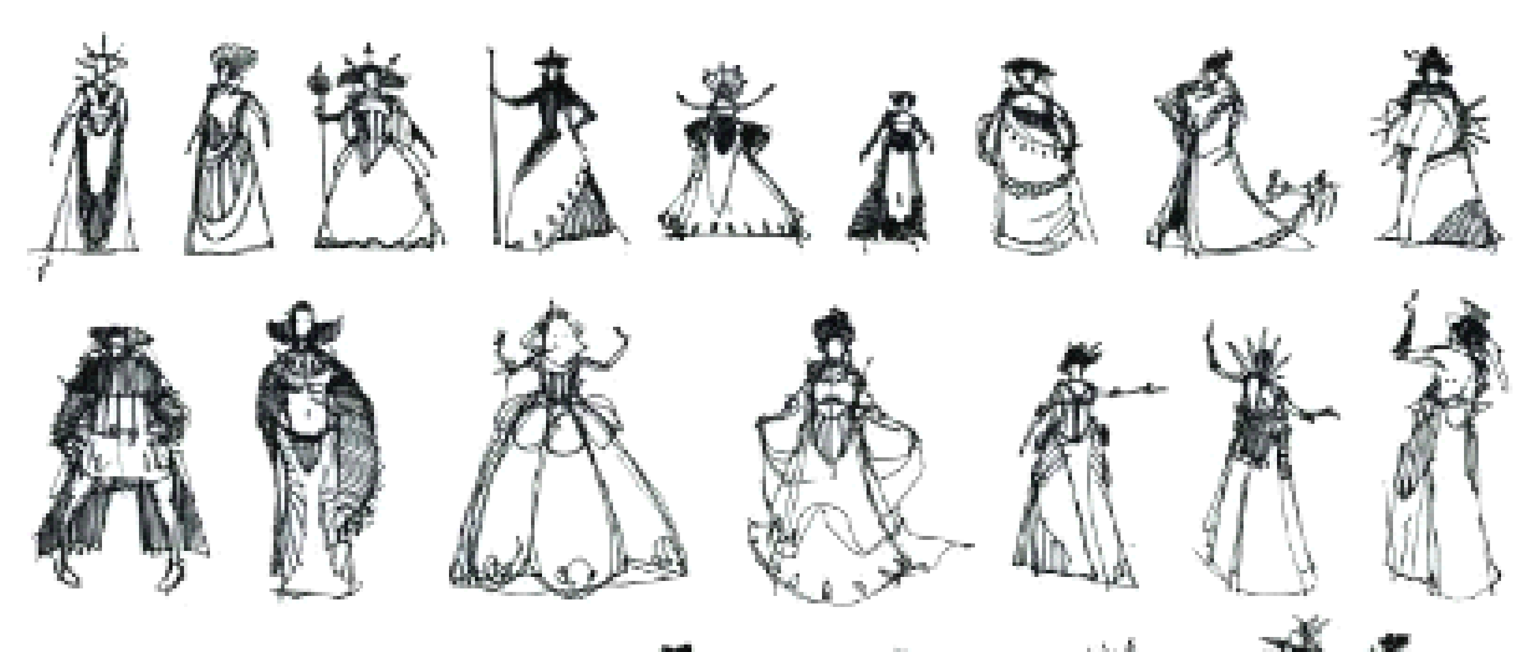








09 公主 PRINCESS



公主

Mike：为了给公主做人设，我再一次使用了基于剪影的小稿方式，也混合使用了比较传统的方法。我试图在优雅性感和笨拙保守之间困难地找到平衡点。都是快速的小图，目的主要在于找到能使她看起来很特别的方法。

Scott：这几页Mike的图展示了很好的多样性和伸缩性。我看到那一页上的黑白剪影图时，我倾向于试着想象人物的翻转面。意思是，我这是看着这个人的前面还是背面呢？



MIKE YAMADA



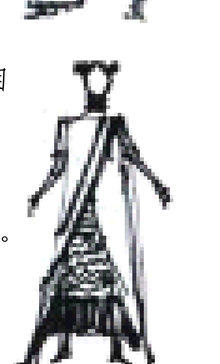


公主

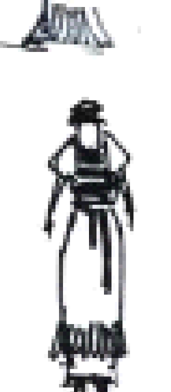
Khang：和设计猎人时一样，我先画一堆公主的剪影和整体。回顾看来，我能找到其中几个自己比较满意的选择。第一个有一些伊斯兰风情，高领子和长披肩。第二排第2个的裙子比较特别。我看到的是深色的亚光织物紧裹住她的身体。我还喜欢第三排最后一个，有几何形装束与羽毛垫肩形成对比。

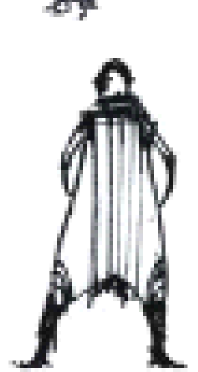
Scott：设计中人物们各种姿态非常有趣。我们自然形成了读取人物肢体语言的习惯，从而不由自主地要通过人物的姿态来进行好恶评判。为了这个特定的缘故，要试图把各个设计方案公平地摊开来比较，设计师要选定一个很标准的人物姿势。有时这很难做到，不过会使设计方案决策更加容易。

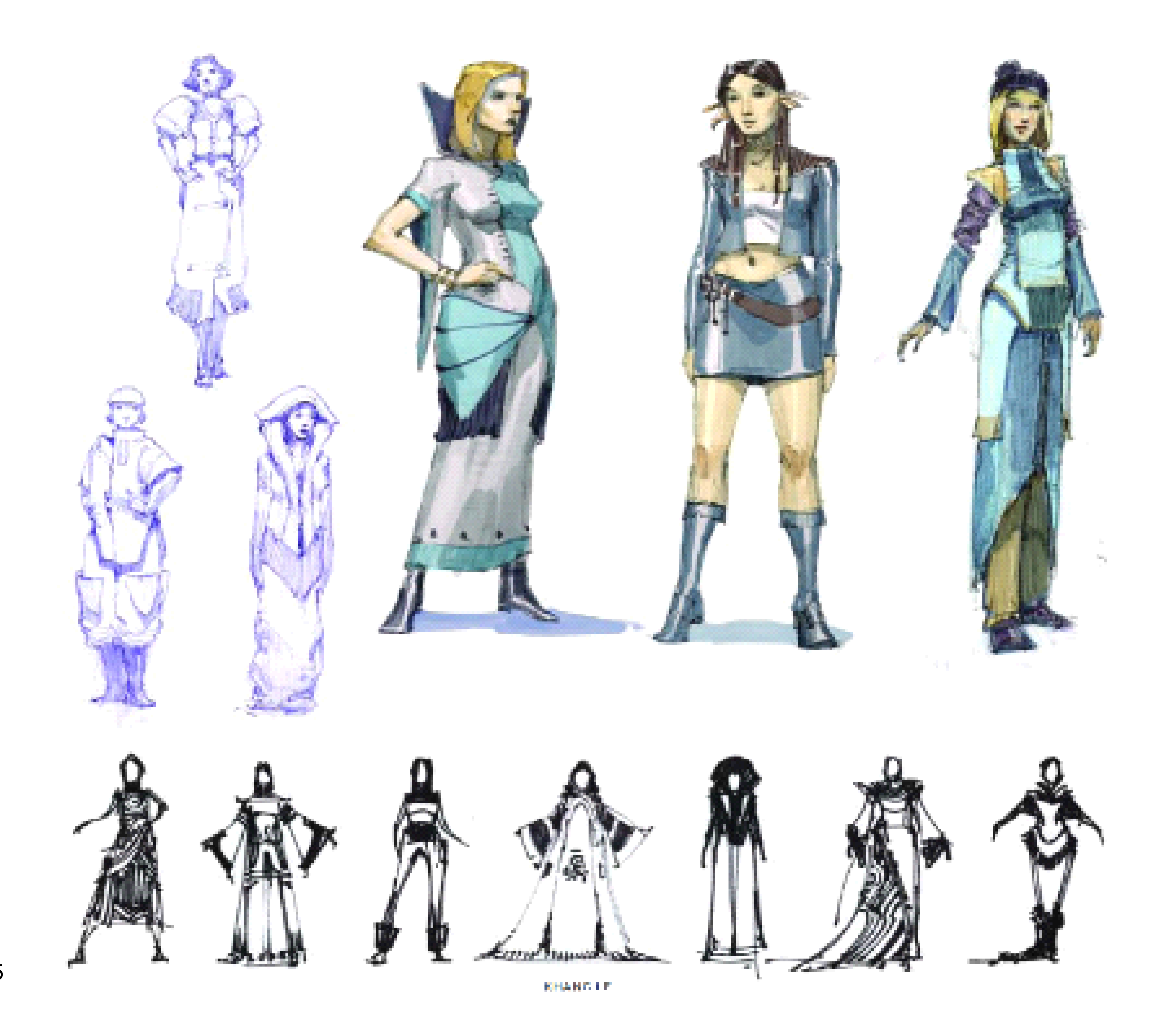


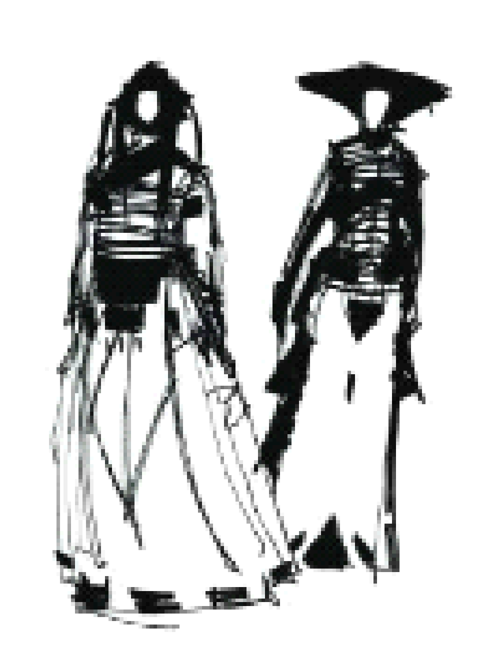
















公主

Mike: 《星球大战 第二辑: 克隆人袭击》的画集中，Iain McCaig和Dermot Power的草图极大地影响了我，于是想给公主一个类似的感觉。就是那种对比强烈的大片漂浮织物和明显的分界。我想让她骄傲而尊贵，还要有一丝反叛的意味。我们知道，她后来放弃了自己皇室的生活而独居到了树林中。

Scott: Mike成功地混合了飘逸的织物和缝制边缘。引起我极大兴趣的是现在检视这本书的一大批画作，感到它们可以在许多不同的项目上同样得到运用。学生们如果可以看到概念设计是关于生成主意的过程和方法，我想他们就会无惧于探究任何新鲜主题。任何视觉上的设计，其中心思想是你总是可以从对象的剪影下手，然后进入其中加上图形笔触。大多数年轻设计师不觉得图形设计是娱乐业设计工作的重要成分。修饰加工是整个过程最末尾的工作。



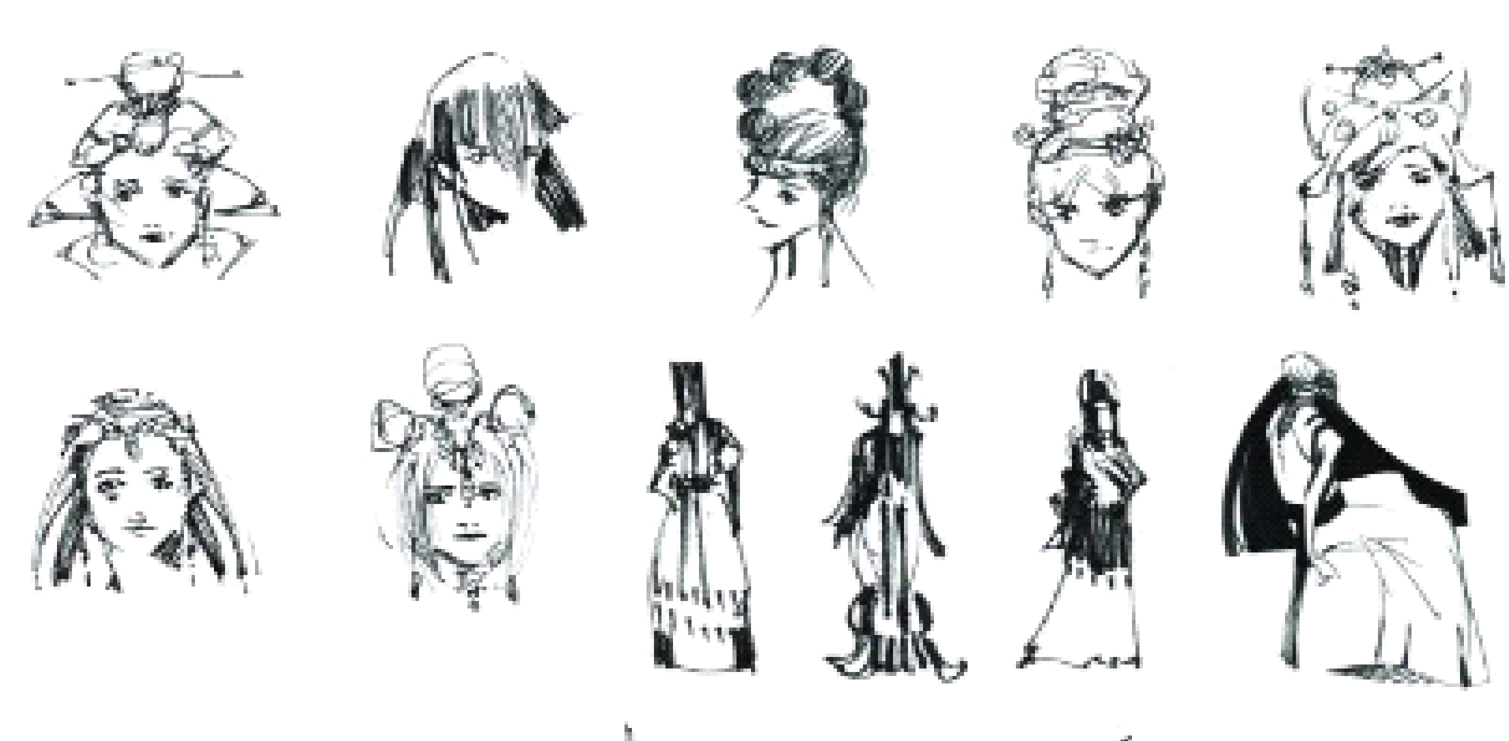


MIKE YAMADA





MIKE YAMADA



公主

Felix：设计公主时，我时刻牢记我想要住在城堡里的人拥有和猎人迥异的风格。我的猎人有一种老式、古旧的模样，我就想公主应该非常干净整洁并且优雅。我试着用大胆而简洁的图示语言表达她的装束。

Scott：看看Felix设计的公主装扮，再次证明了对于一个娱乐业设计师，图形设计在设计中扮演了多么有力的角色。决定一个主题风格，然后在设计中重复这个主题，是非常传统的方法，而且有效而广泛地吸引着人们。





FELIX YOON



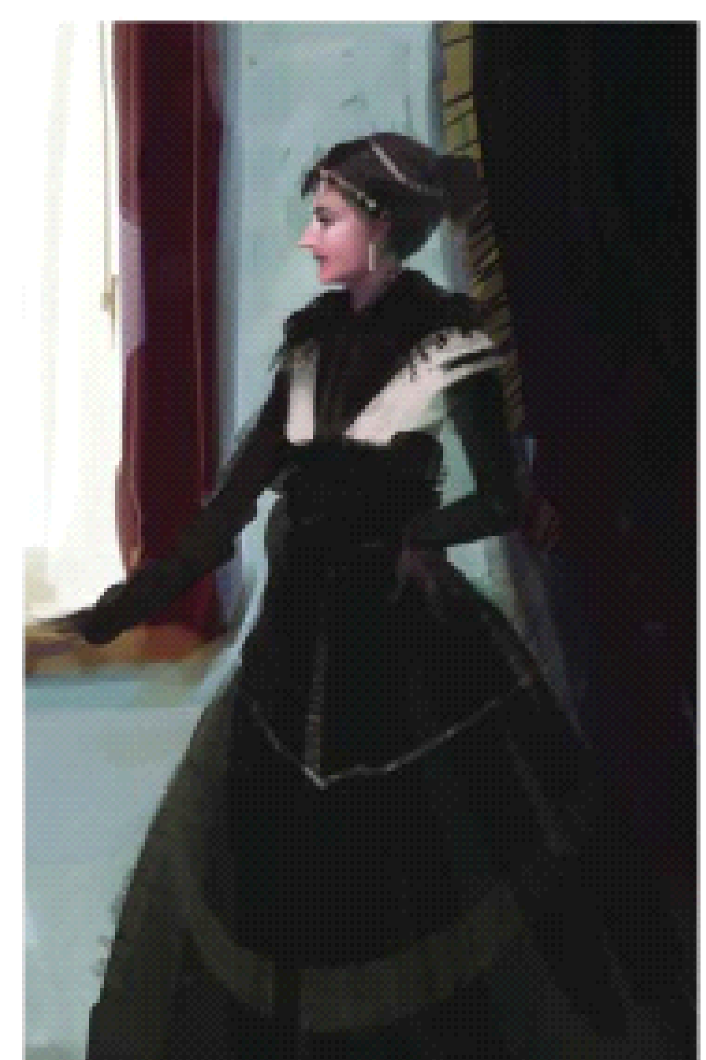
公主

Felix：这一页尝试的是更多关于公主的选择，更多着重于刻画面部细节。彩图是在PS里完成的。

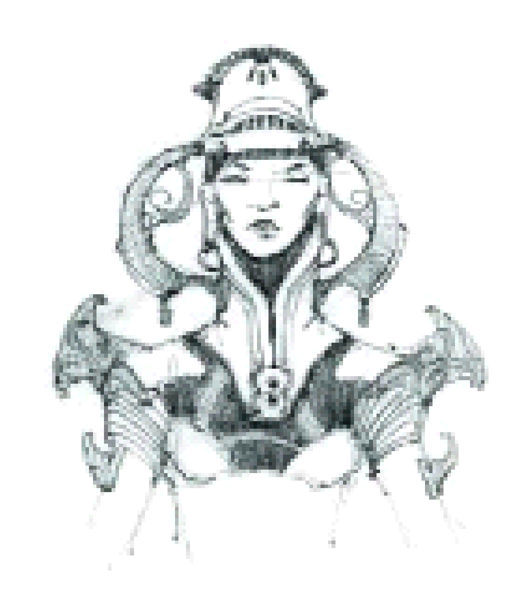
Scott：Felix开始着手赋予人物以性格，我喜欢他对色彩的运用。设计从草图之后进入了更加完善的阶段，也就是针对人物个性的设计阶段。

FELIX YOON





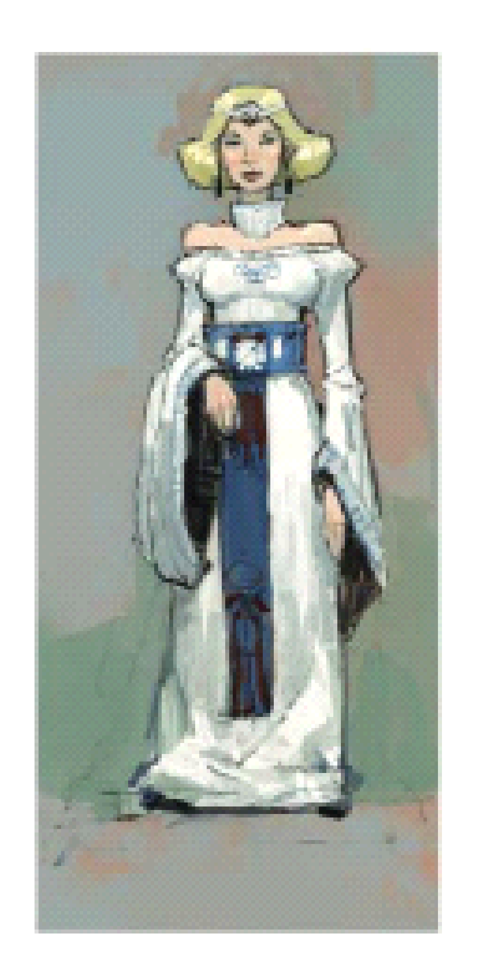
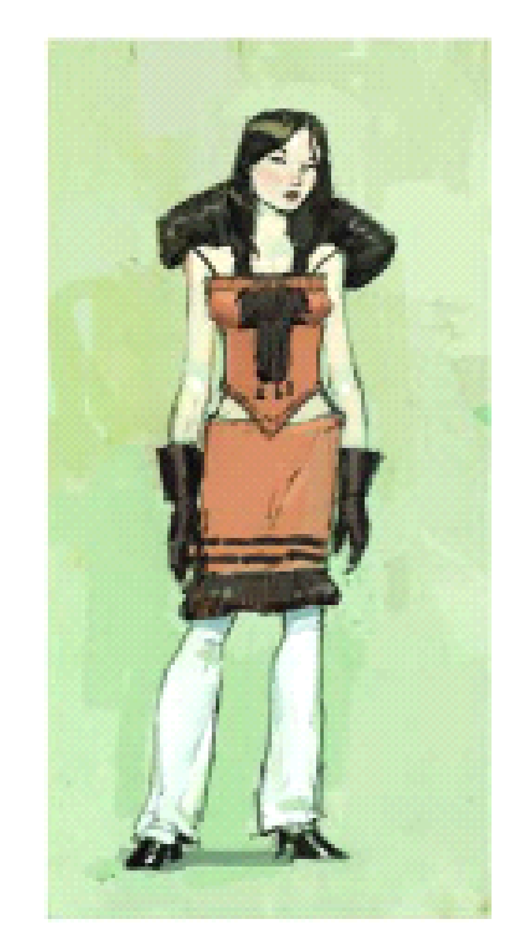
FELIX YOON



公主

Khang：绘制公主时，我找到一种可以用叠底方式做她衣服底纹的材质。深红色只是我调试PS图层时非常偶然的一个选择。这些美好的意外令人鼓舞。视觉设计的可能性是无穷的；有时只要放宽和随性。省得头疼。

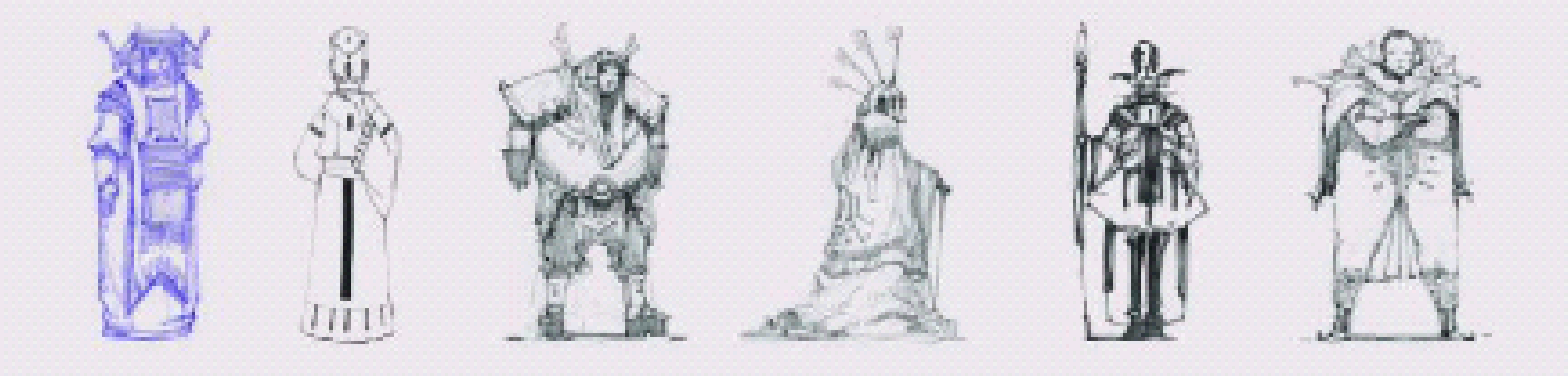
Scott：这里是Khang做的更多头饰设计还有更多类型的公主。关于设计过程和为故事制造许多视觉元素，我乐于看到所有可能成为公主的方案。也许我们能有幸在另一本书上看到这里的每一章节的最终方案，看到电影也说不定。

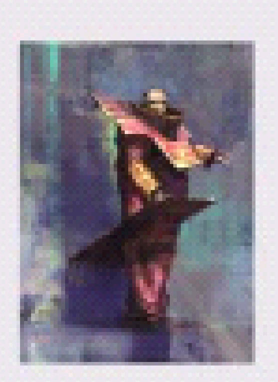




KHANG LE

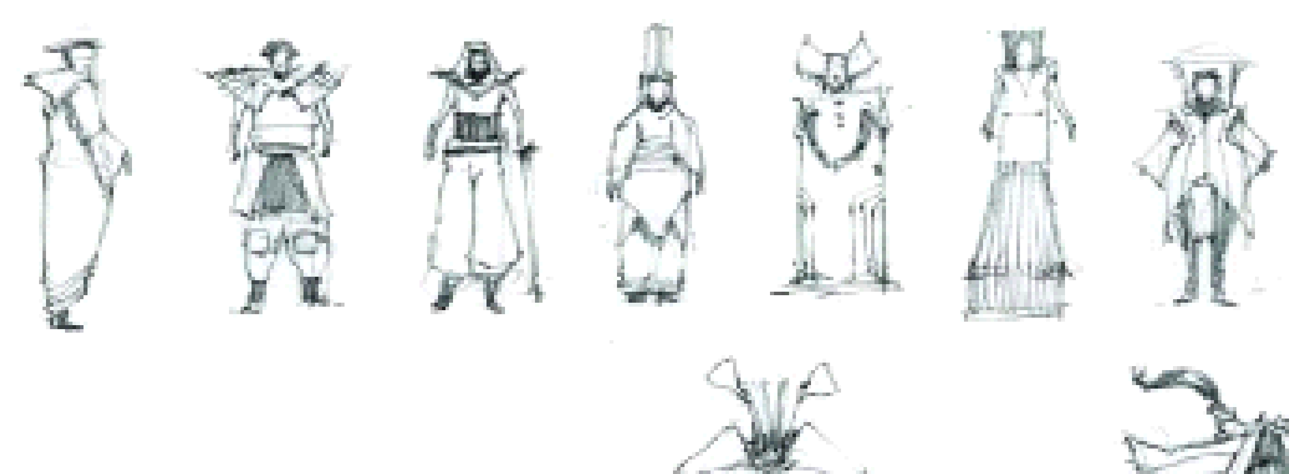








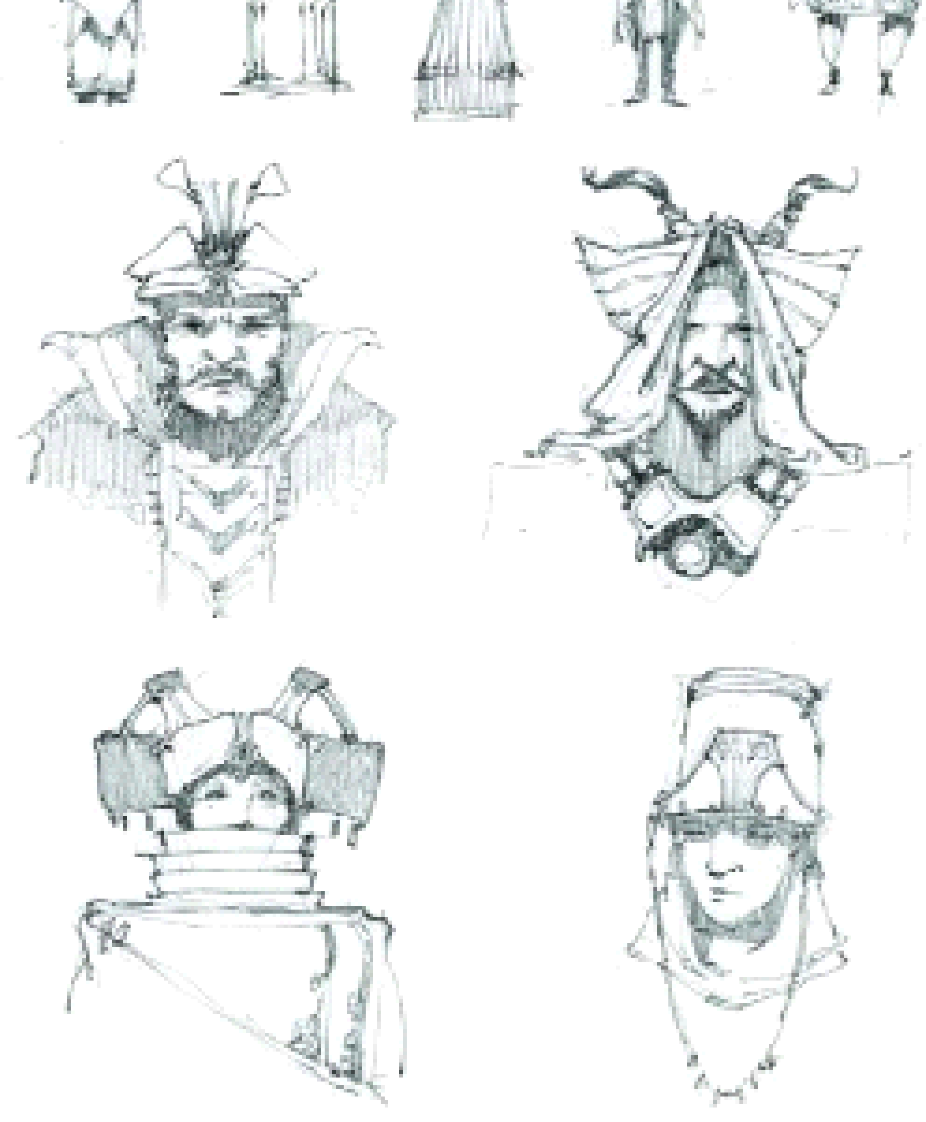
10 国王 KING

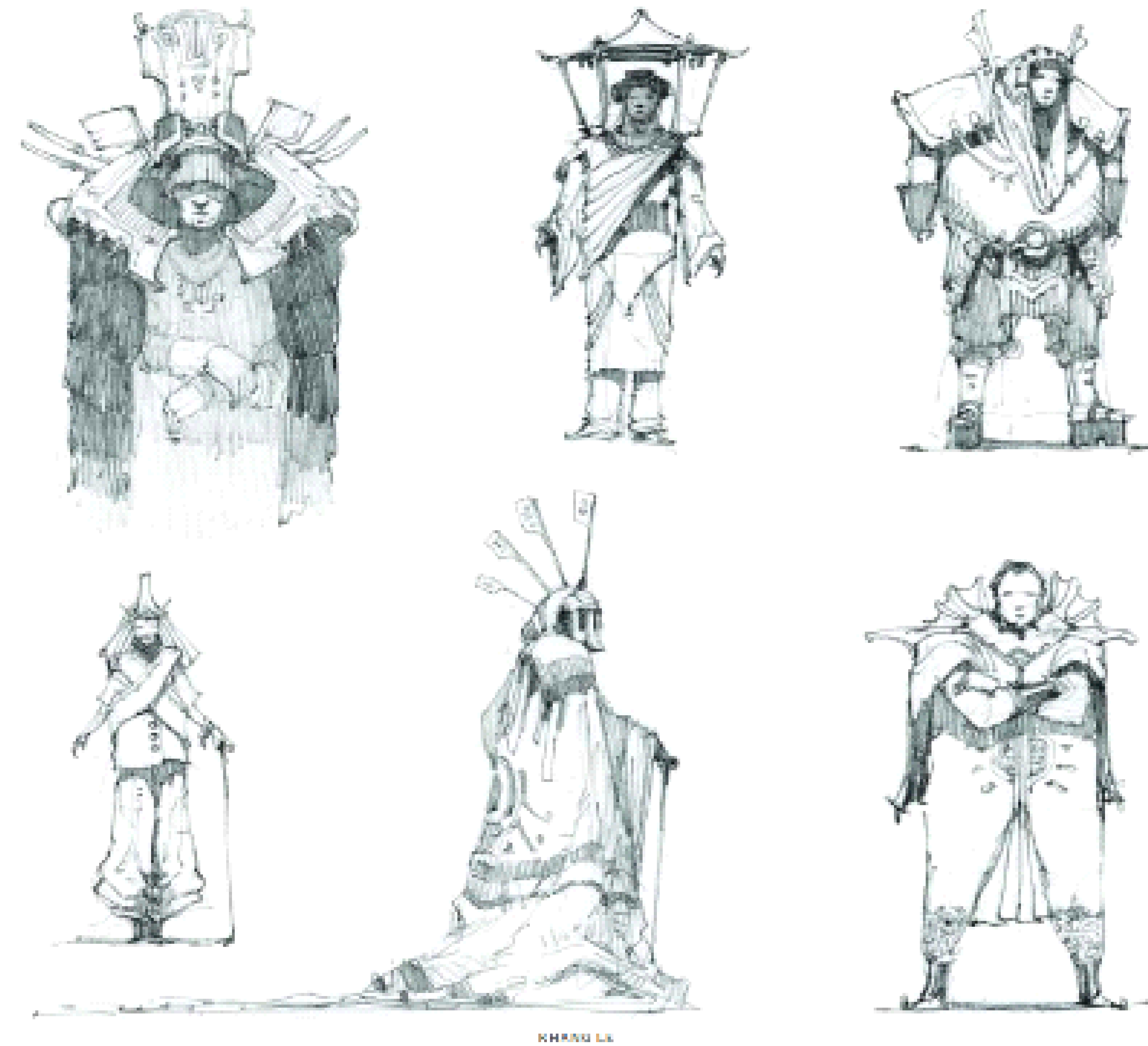


国王

Khang：我热爱头部造型。这是国王，可以随你喜欢去设计，越精致越好。当然这里有些方案如果放到电影里穿戴的话会显得太累赘了，我是不想太局限自己的设计。关于怎么去实现装束道具的问题可以迟些再考虑。四个头像代表各自不同的性格。第一个尊贵，第二个神秘，第三个和第四个比较中性，有巫师感觉。

Scott：没太多好说的。Khang对于国王能是什么样子做了个彻底的探索。我个人喜欢下一页左上方的草图。这个国王的外形必然令人印象深刻。




KHANG LE

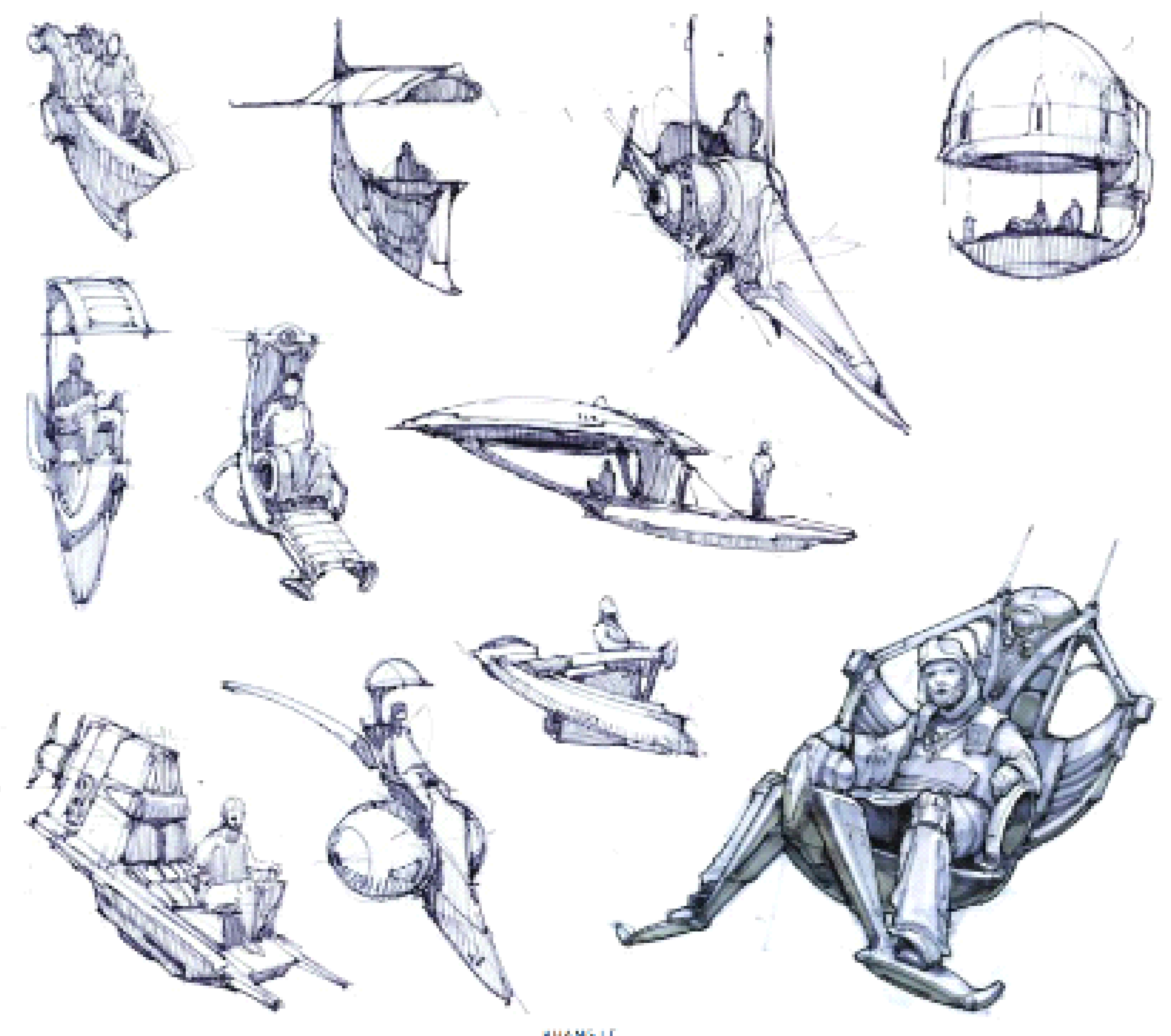
国王

Khang: 自从我读到了《沙丘》中的邪恶巴隆这个人物，我就觉得如果他有一架可以载他在城堡里到处跑的个人飞行器该多拉风。我想让国王在故事中享有极大的机动能力。也许他的腿走路不方便，或者他只是懒。不论怎样，我给这个代步工具做了一些方案小稿。我自己最喜欢的是右边中间那个图。 有一个华贵的雨篷结构，还有个玻璃蛋包裹着国王。

Scott: 很有趣的小图。我喜欢多种多样的形状和尺度。有的看起来不适合国王，比如下一页上面，坐在大马桶似的玩意飞来飞去的那个图。Khang选的方案倒是不错，后面还会看到。







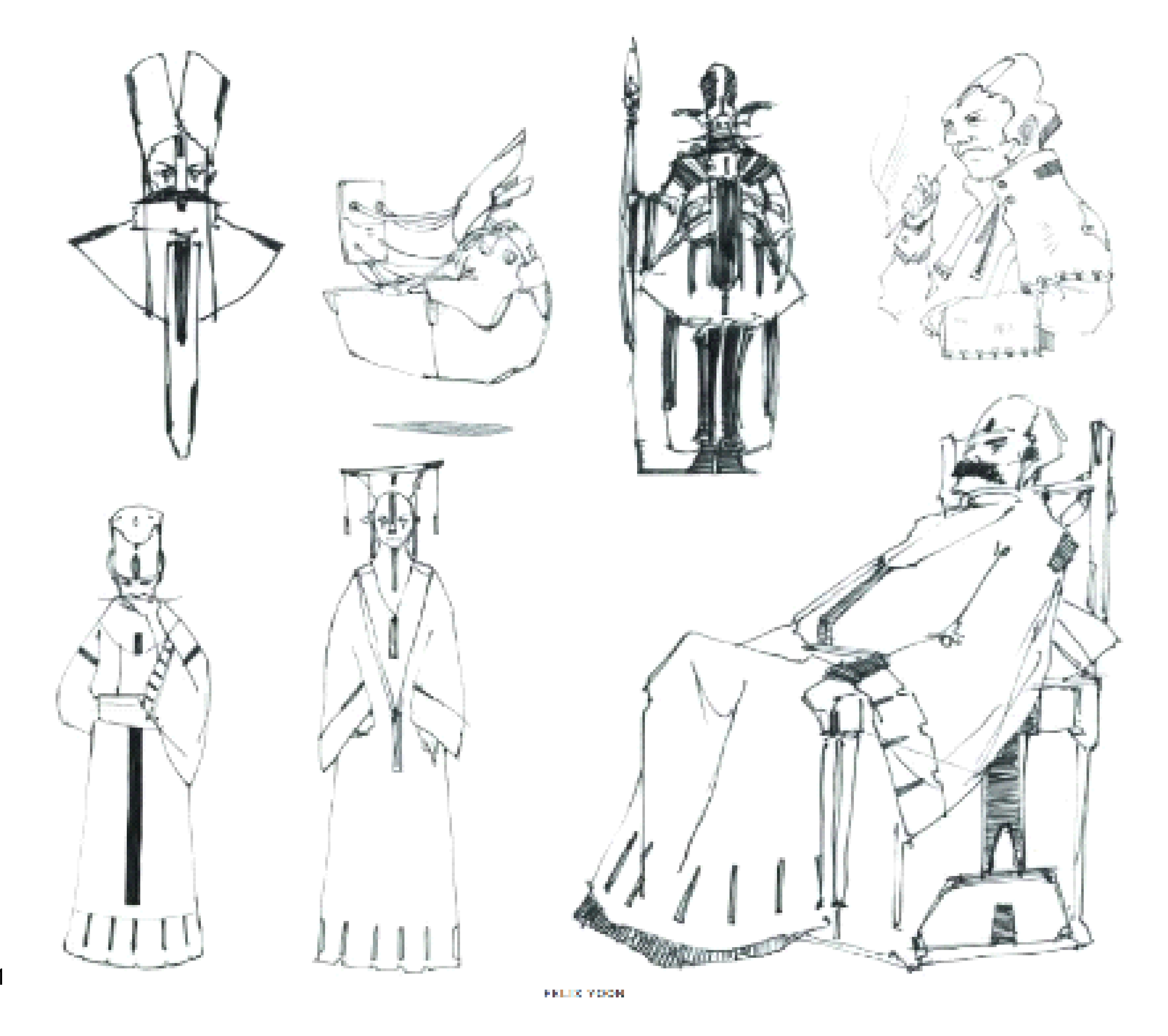
ZHANG LE



国王

Felix：我想像设计公主一样设计国王，使用干净简洁的装束风格。对于国王，我想让他看来紧绷、严峻，是有威严的一个人。

Scott：让国王和公主在装束风格上相近是对的。他们的穿着应该是由相同的皇家裁缝设计制作的。而且服饰应该要有相同的配色方案和徽章图案。





国王

Felix：这些是上色的版本。我想找准感觉和表达方式，同时又保持画面松弛。放松地制造笔触，使乍看上去又合理。光影的运用对于营造写实的氛围也很重要。

Scott：这些彩图上Felix的风格都不错。这一页的戏剧化光影的运用，他成功地表达了国王的个性。他决不是我想共进晚餐的那种人。如他自己所说，他运用的渲染技巧能使你有此图完成度比实际上要高的错觉。仔细看那些对于某些物体表面微妙的材质暗示，你看到的是一些谨慎的反光高光点，那是高度打磨的表层和一些材质的变化。



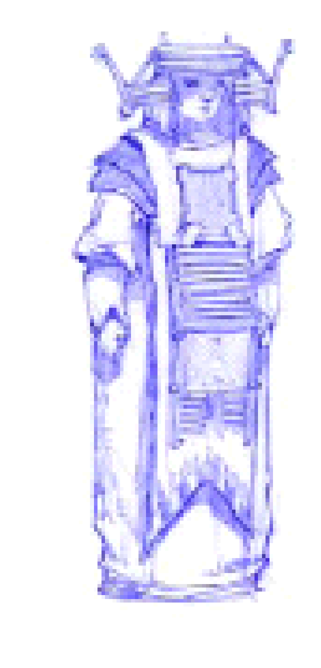
FELIX YOON

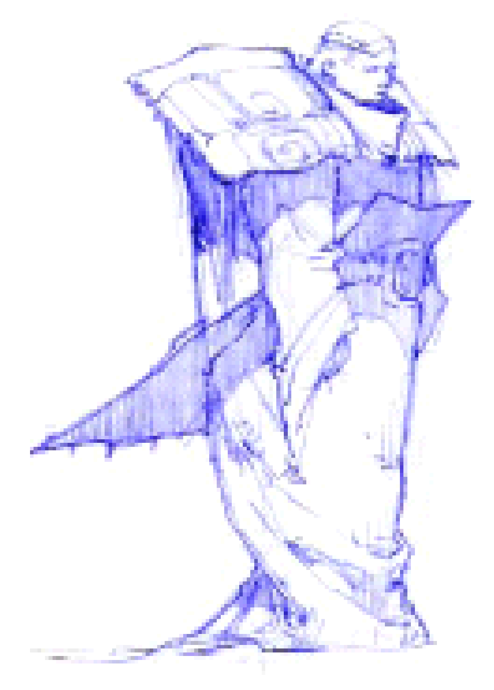


国王

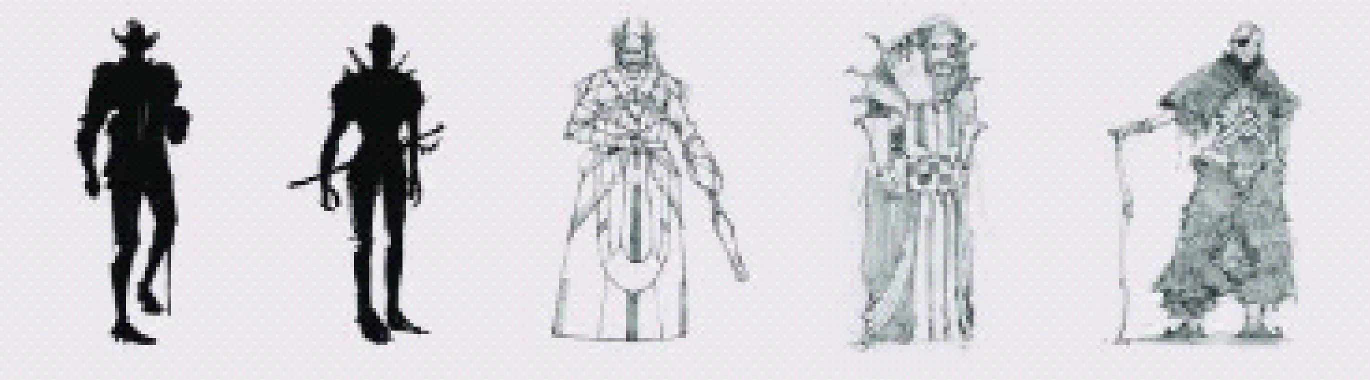
Khang：这就是那个移动王座，也被称为“爱的泡泡”。这两个方案我保持了表面光滑弯曲，给这架机器以庄严感。少许的装饰物，比如旗帜、雕塑、帏帐等，作为美学成分。
绘制这些图最开始使用了灰色马克笔，像Copic#2,是用来打出总体透视关系和形状。然后我用#4加强基本型。对于暗色块，我用#6。最后我用小号黑色墨水的笔加细节。窄白色的高光是用一支白色墨水笔，大多美术店有卖；这能细化一些犀利边缘。

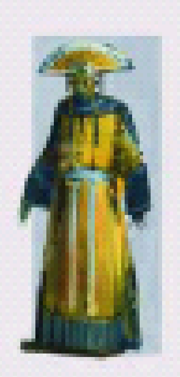
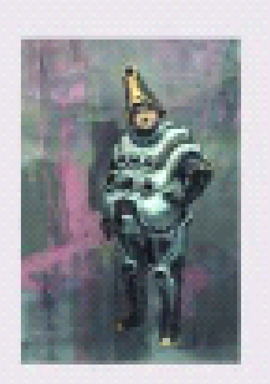
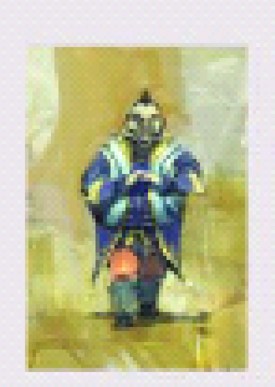
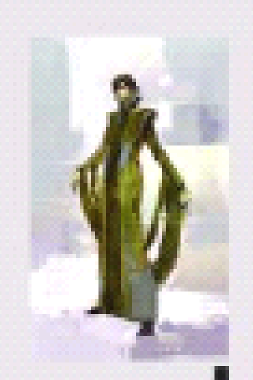
Scott：我一直喜欢下一页的国王雕塑式的服饰，Khang选择这个来上色挺好的。在一些节庆场合看到王室成员穿奇装异服很常见；我觉得呈现人物腰线的倾斜板块很好地体现了这一点。



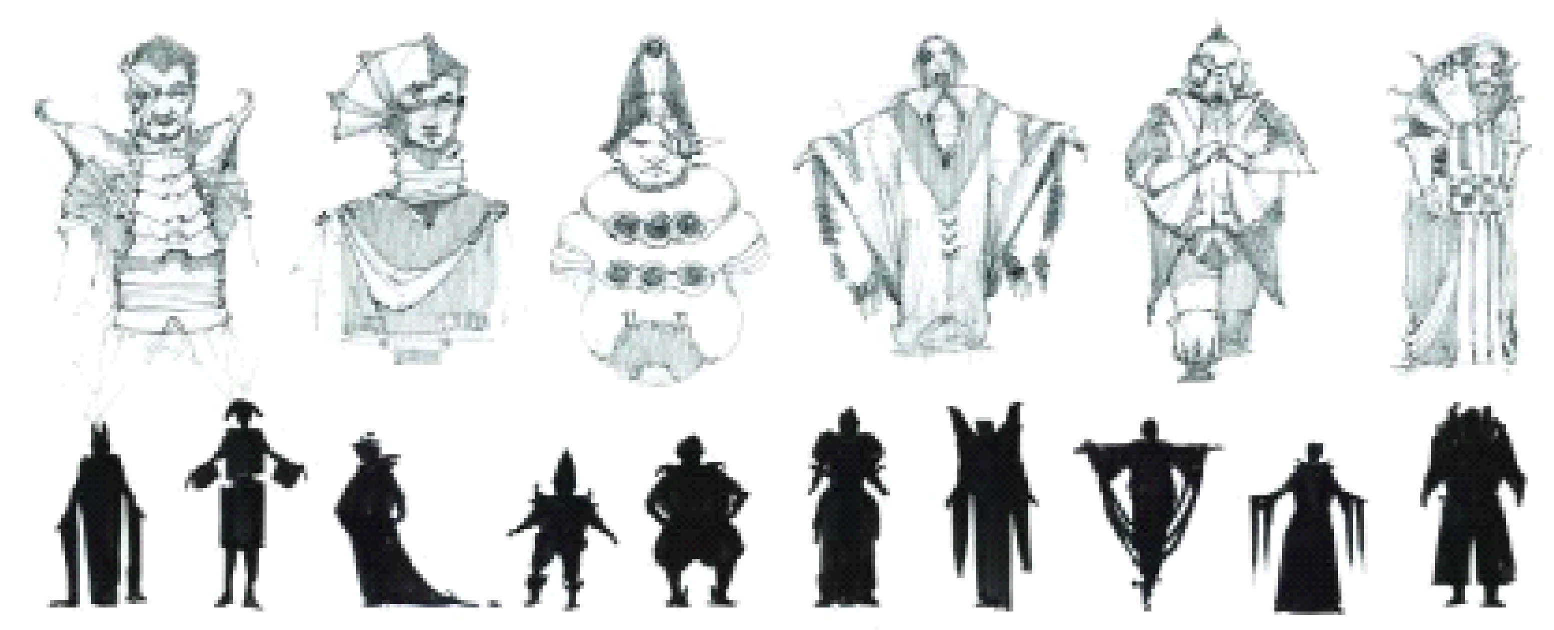


KHANG LE



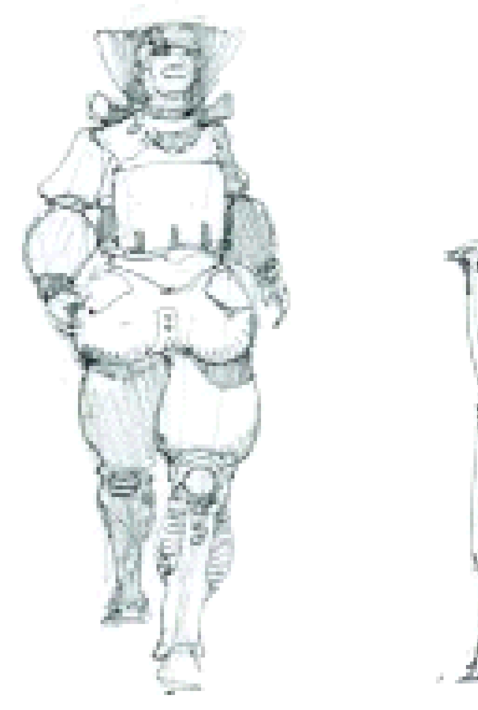
11 船长 CAPTAIN



船长

Khang: 画这个邪恶的船长是件趣事。你可以尽量让人物符合黑暗、有威胁的形象。我用纯黑剪影开头。做出人物的整体形态。第一排第三个是我自己最满意的。看起来就是很原创，一连串的黑色泡泡令我想起蜘蛛的小圆眼睛。第一排第五个也喜欢，因为非常像《沙丘》里面那个巴隆。他是个猥琐、肥胖而且人品很差的侏儒。

Scott: 刻画邪恶比刻画正派更容易。贪婪、吝啬的人物形象很容易被塑造出来因为我们很容易夸张他们的个性；他们会成为邪恶而充满危险、神秘而刺激的存在。好人则比较难被刻画得像恶人那样容易吸引人。







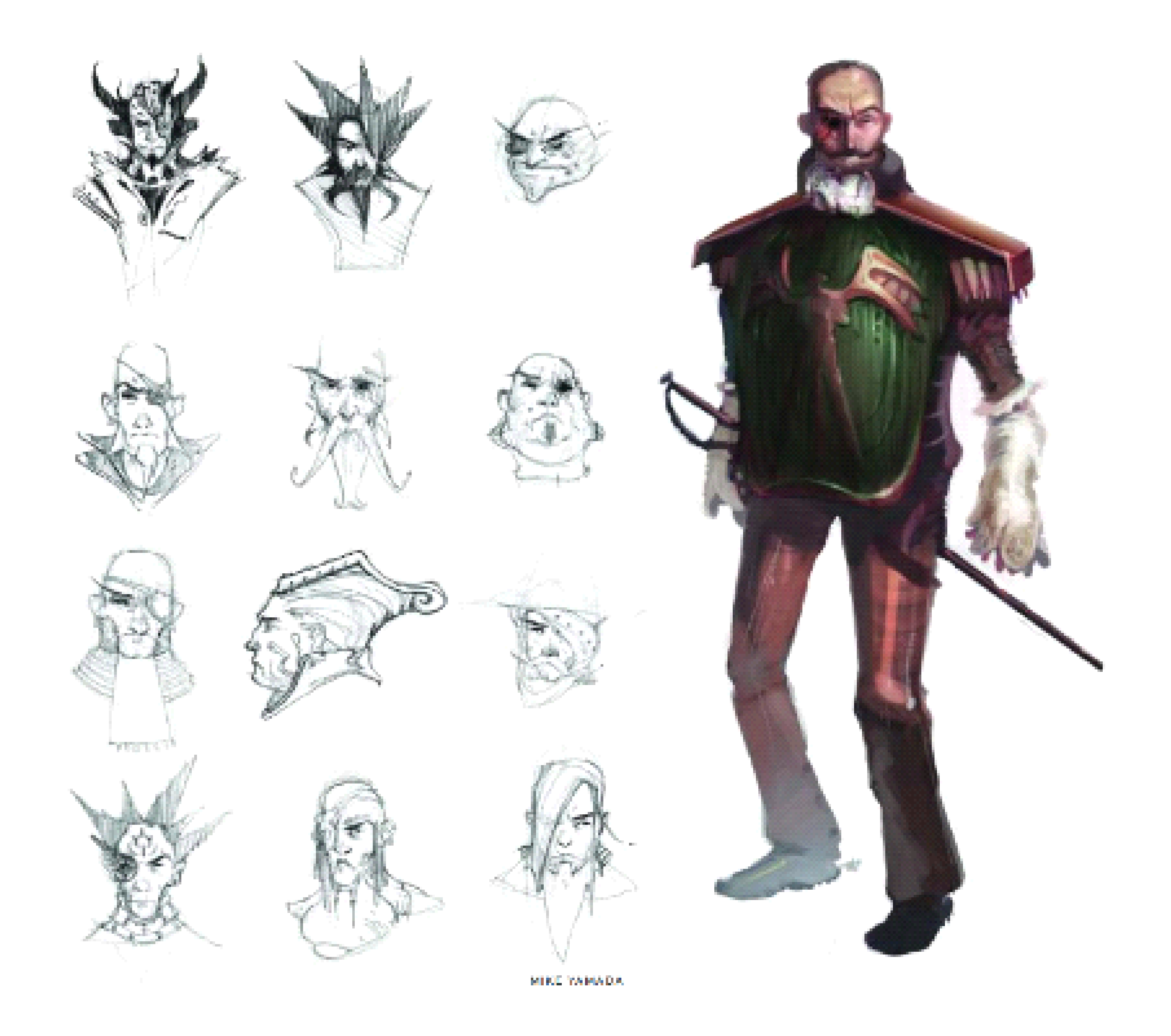
船长

Mike: 我认为船长是个强硬但同时极度虚弱的人。我们知道他的邪恶精神与身体条件不相称。我拉长了他的体型使他瘦高，觉得让他拿个硕大的武器则能更加夸张他的身体比例，像乌龟那样。加上花边能使他看起来更柔弱，和他脸上的刀疤形成很好的对比。

Scott: 脸上刀疤的对比做得不错，让大家了解了他黑暗的过去，带花边的围巾则是个精美的小元素。他看起来很坏。在我看来是个狡猾的家伙。他为了补足自己体质上的弱点使用了过于沉重的武器，很好地表现了Mike对于强硬精神力的设定。



MIKE YAMADA



MIKE YAMADA



船长

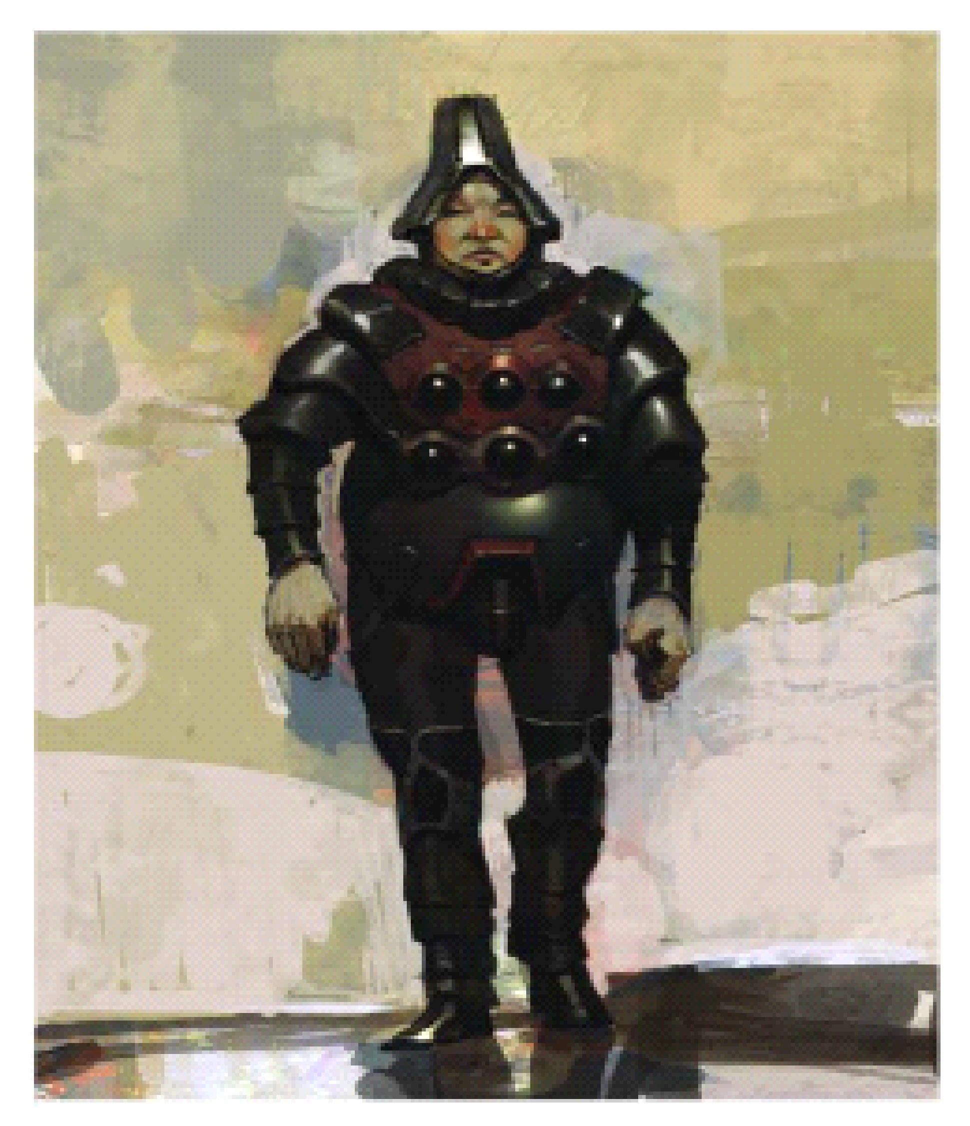
Felix：我牢记船长室个缺德而贪婪的人物，所以我尝试尽量表达这点。最后我觉得穿宗教意味的长袍比较好。这种虔诚打扮和他邪恶本质形成对比。彩图中，我想用一种恶毒的面部表情来展现人物的真本性。

Scott：Felix抓住了船长脸部特征的一个好角度。总体来说，人们普遍觉得圆润形状代表友好而多棱角形状代表狭隘和势利。开始设计人物前明确这一点，你就能很好地通过掌握他的外形特征来表现个性。比如右边那个拿着苹果的船长。看那圆滑微笑的脸。然后对比上面这个微笑的船长。哪个看起来比较有害？



FELIX YOON

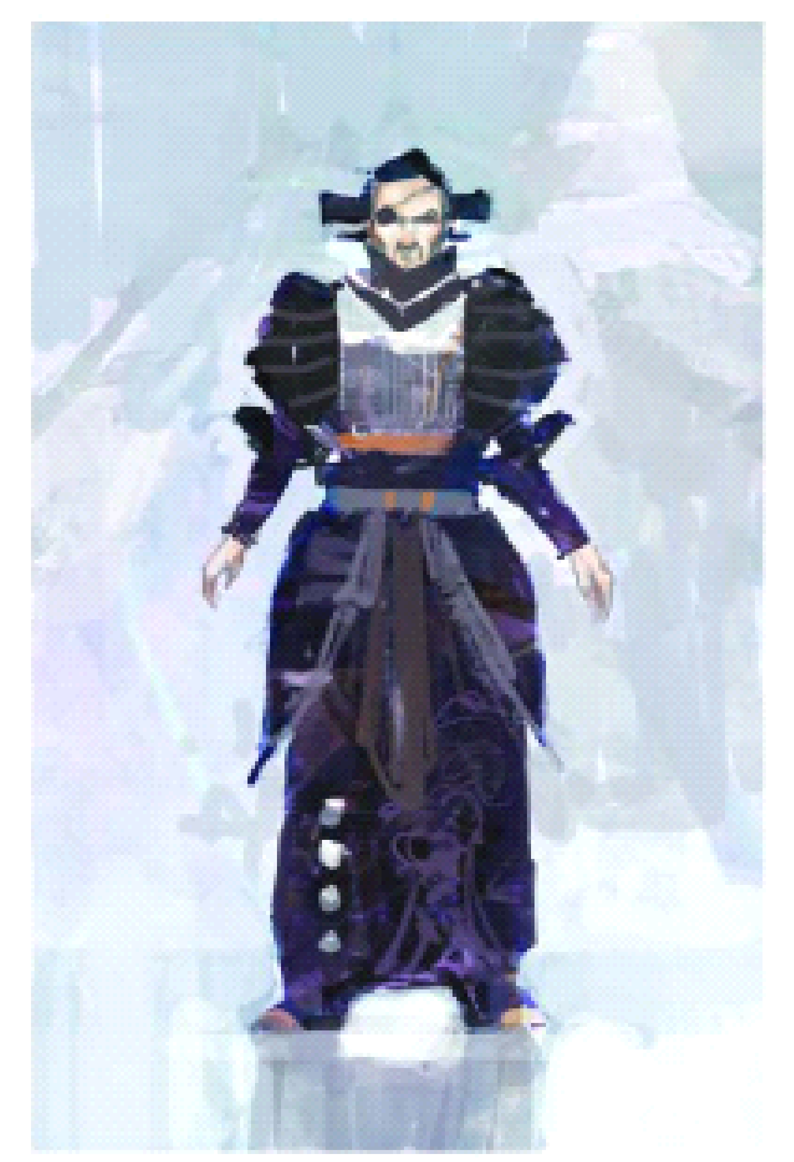


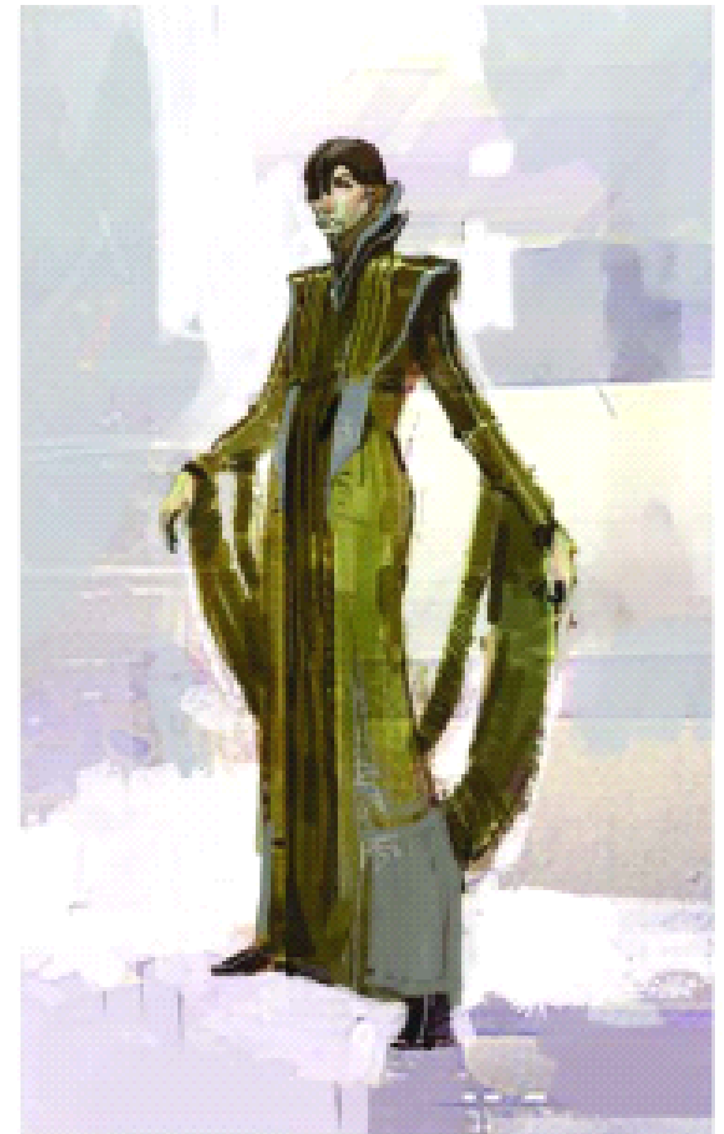


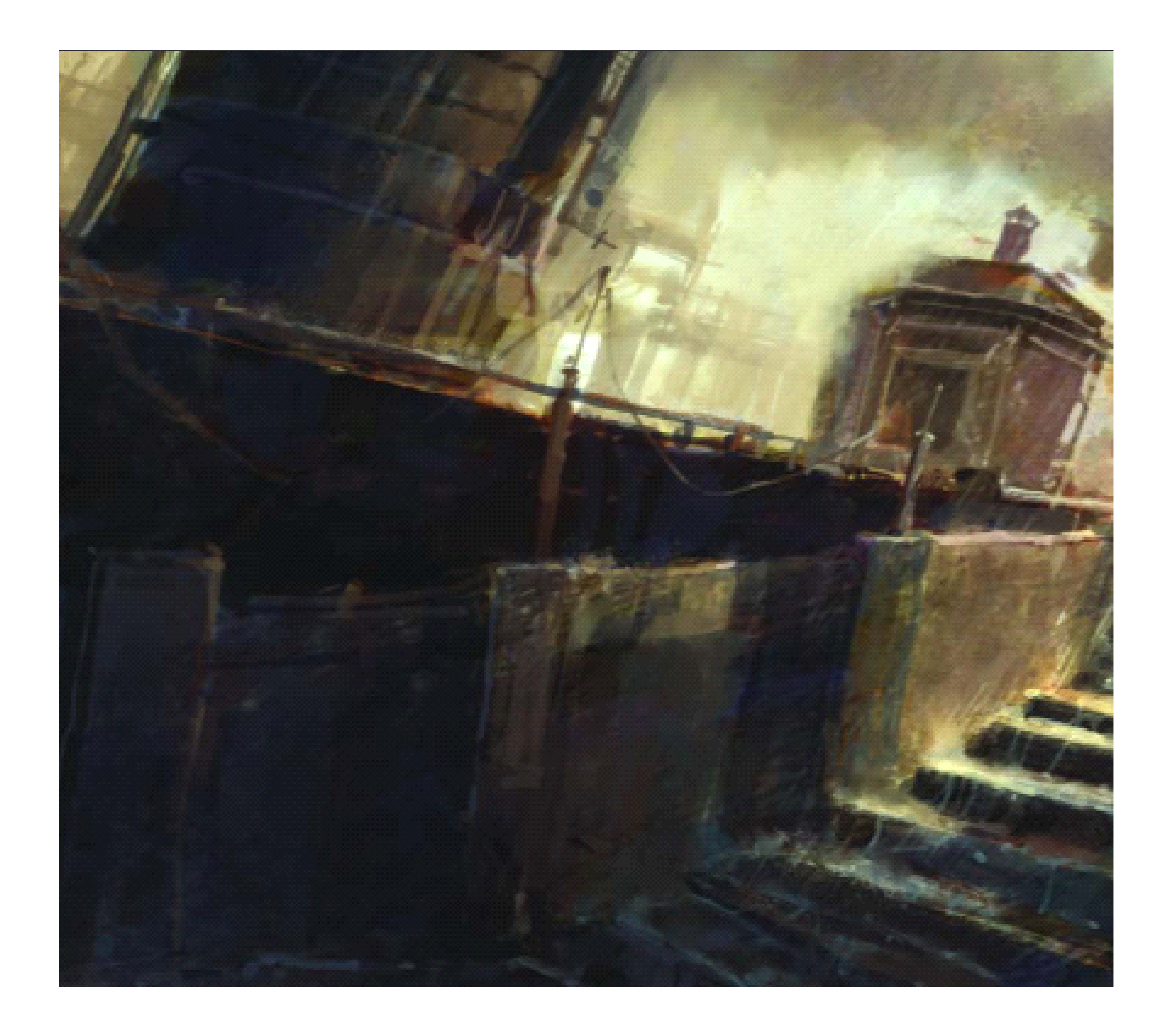
船长

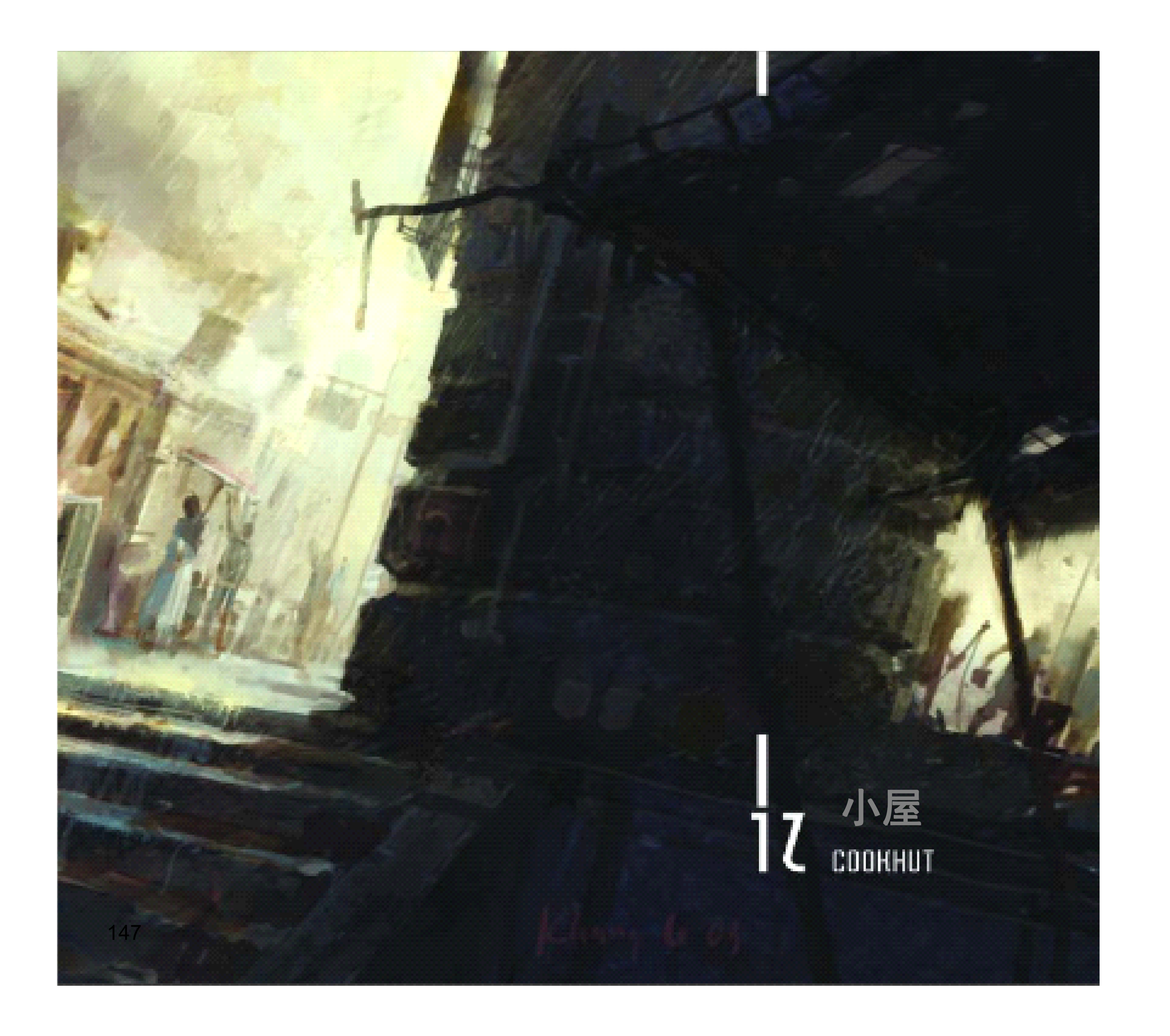
Khang：上图我用了很传统、很欧洲的装饰化服装对比他未来主义的朋克发型和面具。他给人某种不正直而可悲的感觉。右边草图中我深入了蜘蛛眼睛的方案，把服饰色调定位在类似黑寡妇那样。我想象他满身橡胶，裂缝的地方布满棕色的污渍。

Scott：这一页的船长我都很喜欢。这个人物的蜘蛛眼胸甲是个新颖的方案。下一页的人物面部则更好地表现了一个冷酷、邪恶的个性，那是皮肤的冷色调的功劳。仍然是圆润与多棱的对比形；你能看到这个发绿的伙计显然有着容易辨认的性格棱角。

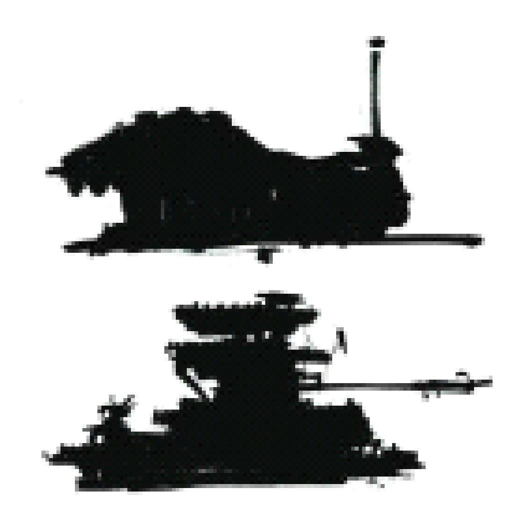


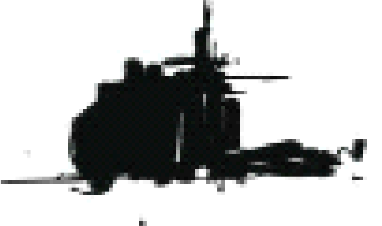
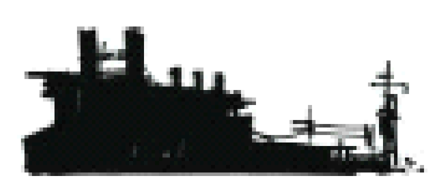
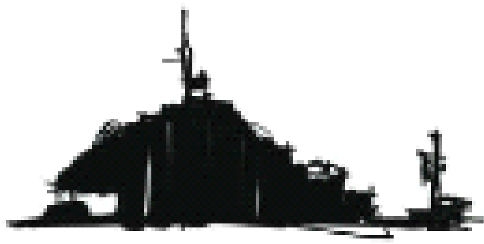






12 小屋 COOKHUT

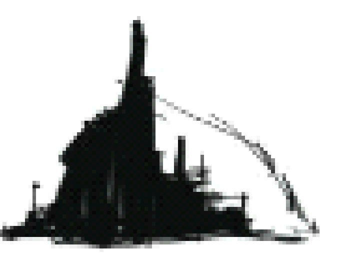
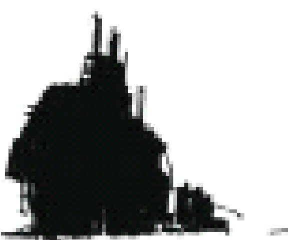


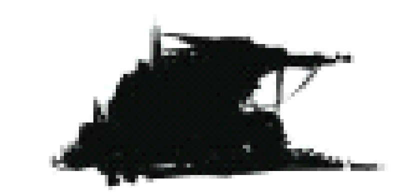
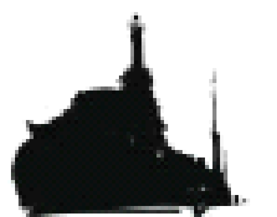
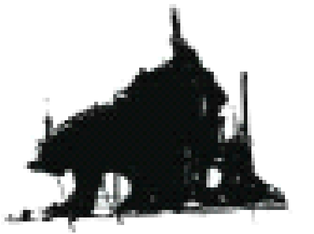
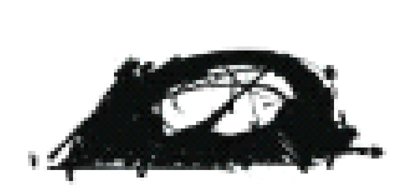
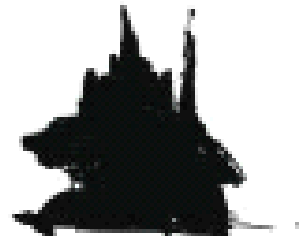
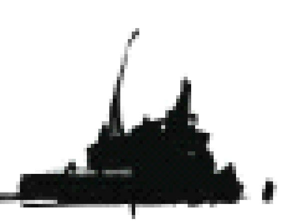




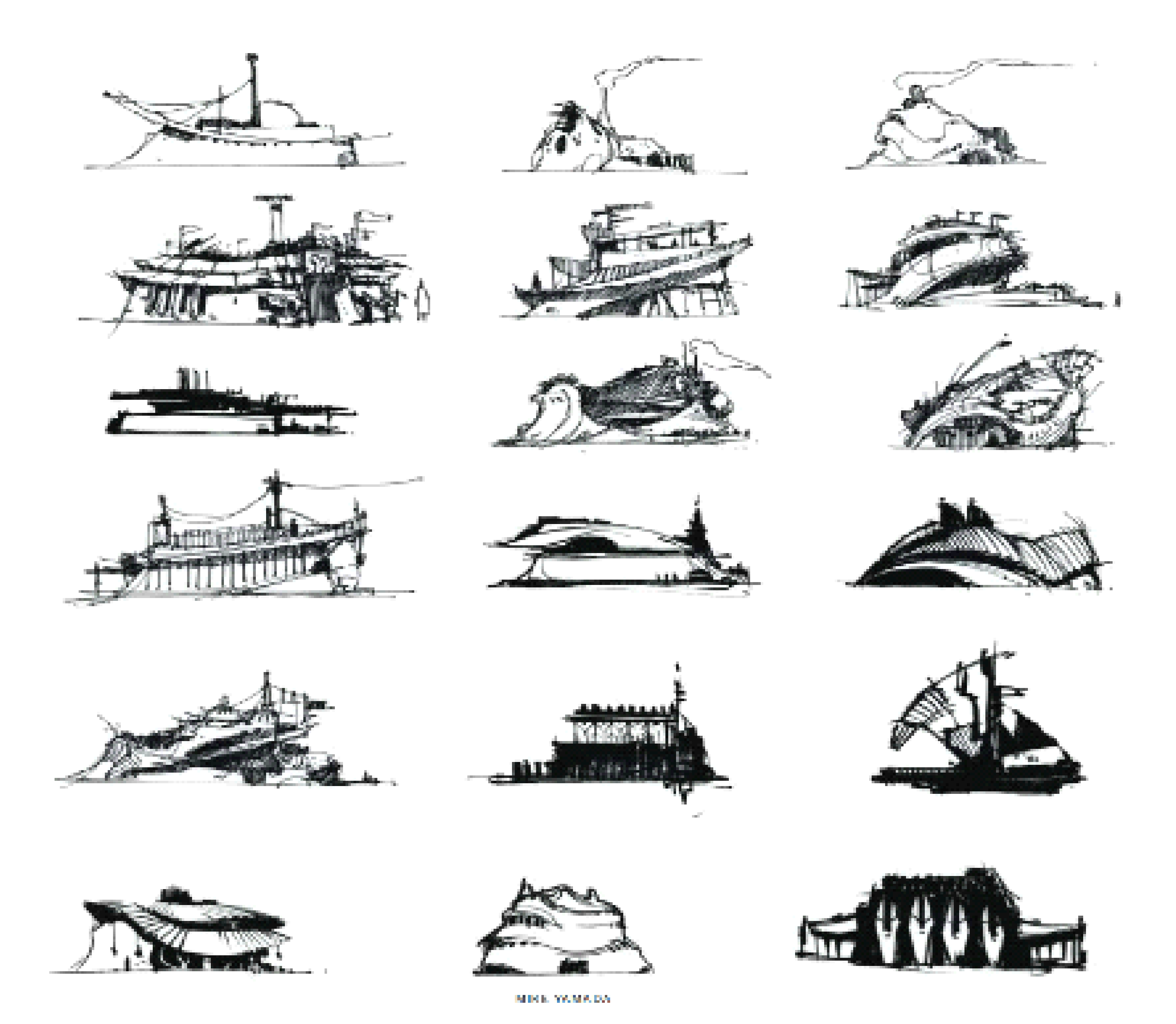
小屋

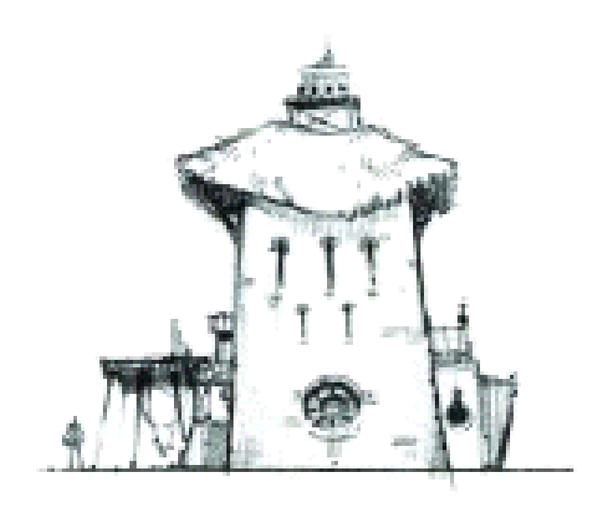
Mike: 接下来的几页我们尝试设计烹饪的小屋。这一页展示的是剪影的设计，我集中在它的块状形体组合和整体姿态。接下来的一页，我用了常见的线稿画法，集中于其中的细节和比例。

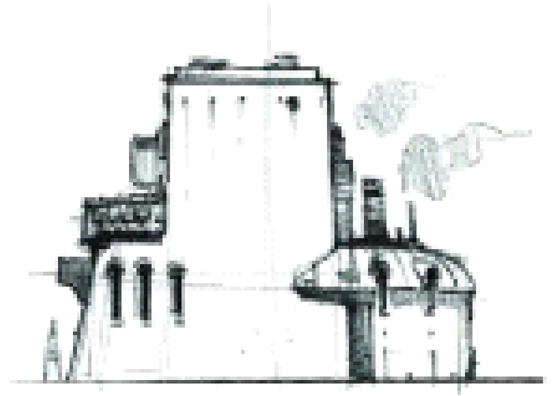
Scott: Mike的小屋再一次向我们展示了多种设计草稿小图的方式。看着这些小图，是你的话会怎么去想象小屋剪影中间的内容呢。下一页那些线稿，注意它们的图形设计如何引导我们的视觉顺序。两种草图方式都能很好地让设计师拓宽自己的设计方案，从不同角度对我们的大脑运动予以诠释。

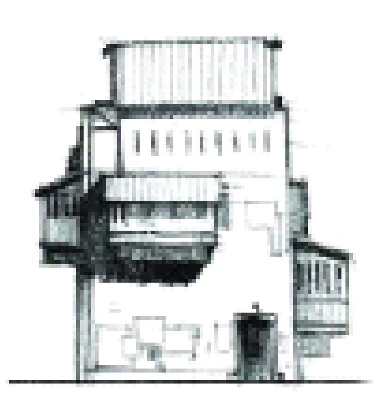




MIKE YAMADA



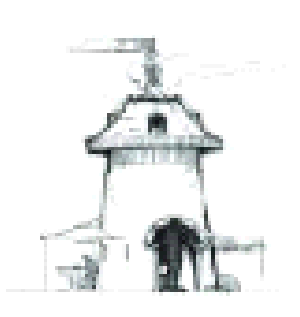


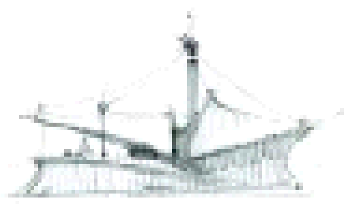


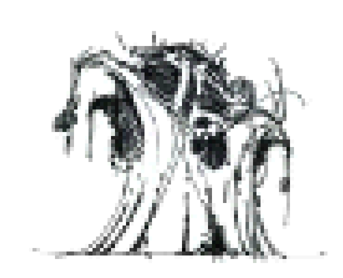
小屋

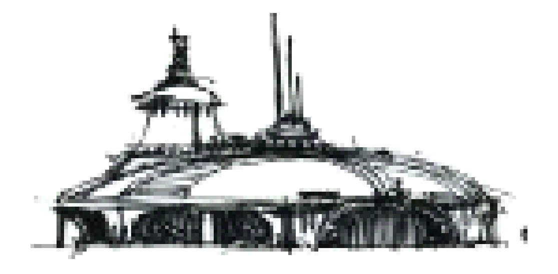
Mike：我试着探索很多建筑方案，对比有机形态和人工形态，多种破损失修的样子。我从大的框架逐渐收拢到一个玉米卷座或汉堡底座样式的想法。

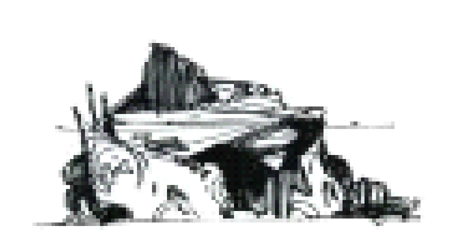
Scott：通过整理自己之前的思路，Mike通过加强一些细节设计和适当的明暗带给我们一些更加具体的烹饪小屋。我觉得烹饪小屋应该非常狭小并环境偏僻，与公主的身份形成对比。看到这么多形体组合是件好事，有机的和几何的，给故事中的同一对象不同的方案。很难选出最佳；任一个都可以拿出来进一步的细化成完整的设计。

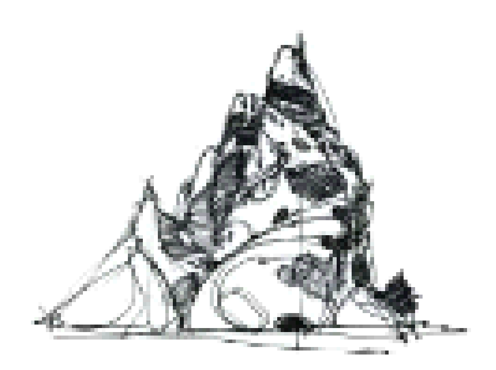


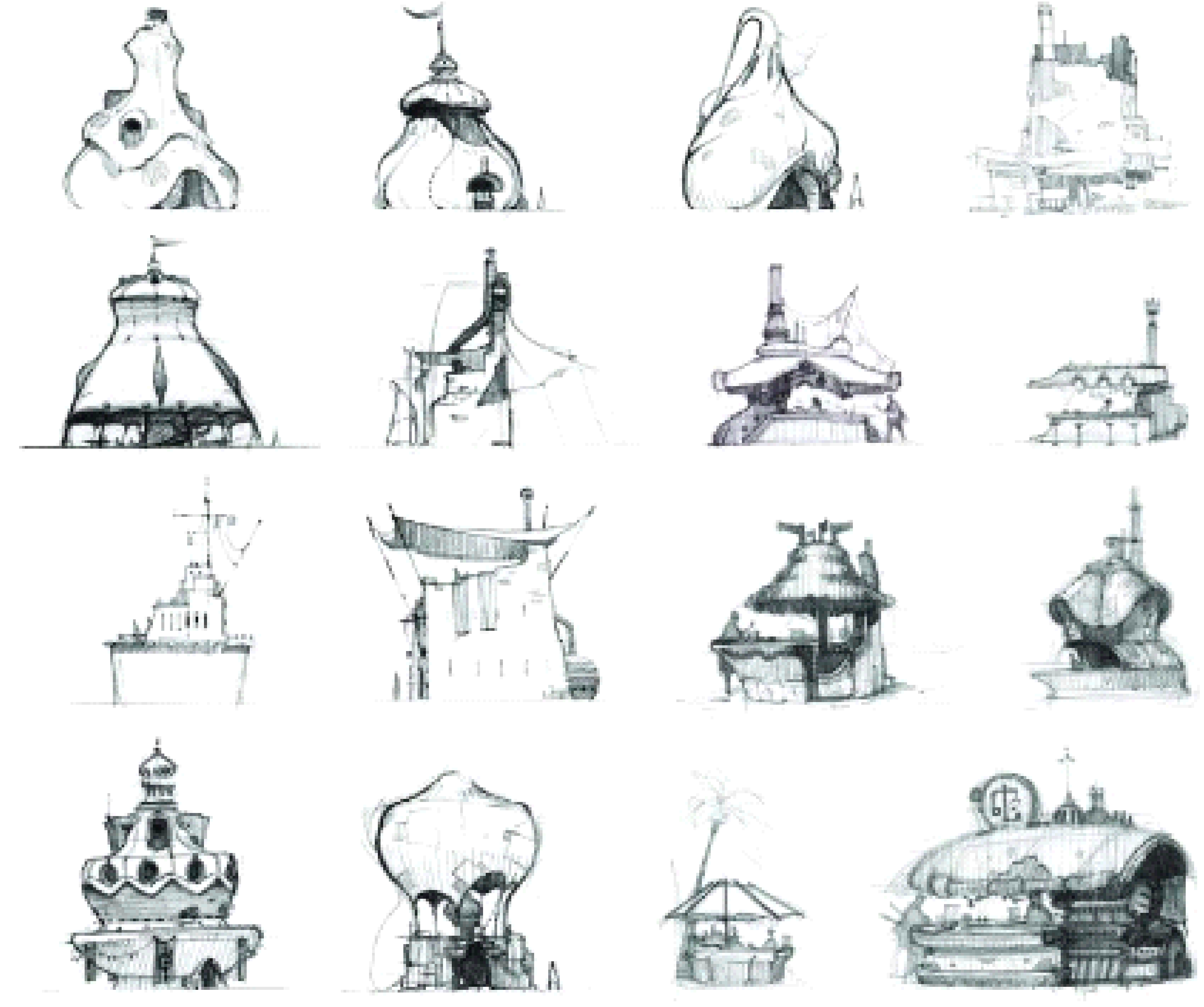




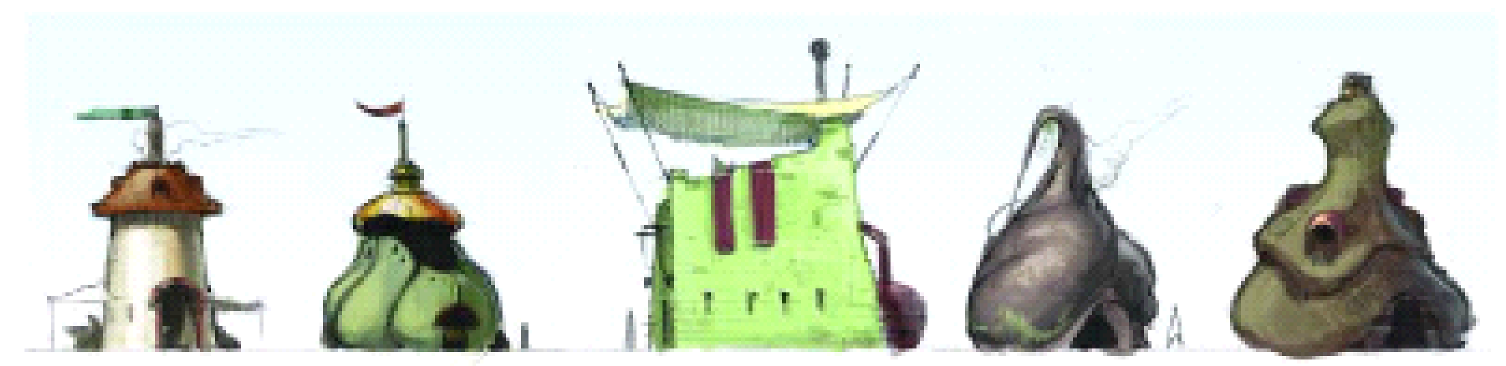


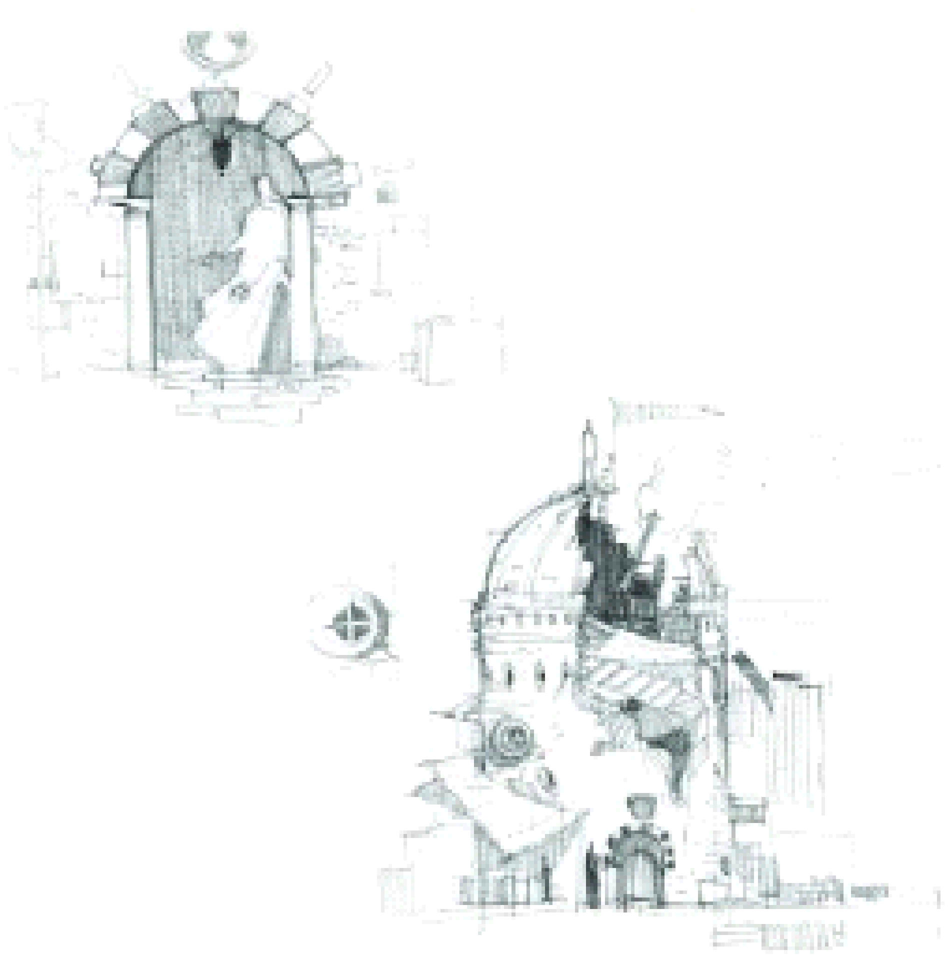






MIKE YAMADA





小屋

Mike：我认为烹饪小屋应该挺大的，也许像一栋小房子。我想加入一些关于其主人来自王室的微妙暗示，同时又要老旧。我尝试了多种细节用来表达她以前的状态，比如一些横幅（上面可能会有皇家徽标）或者是经典怀旧的建筑结构。

Scott：Mike从自己的草图中选出一些来细化和上色了。右边的彩图是其中之一。当我们预设一个故事元素样式，有一个常见的步骤，在这个例子中就是为小屋绘制非常简单的背景，让故事背景逐渐融入对小屋的设计中来。通过加入一些人物，Mike也达到了这个目的。我们看到猎人在和公主聊天。人物代表故事主题，并很好地衬托了小屋的尺度。

MIKE YAMADA



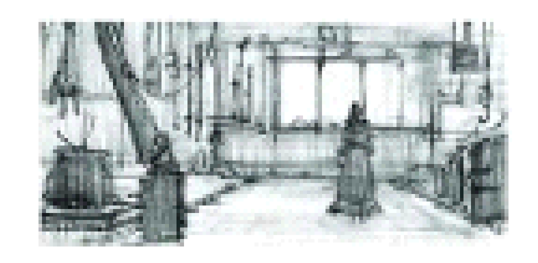
MIKE YAMADA



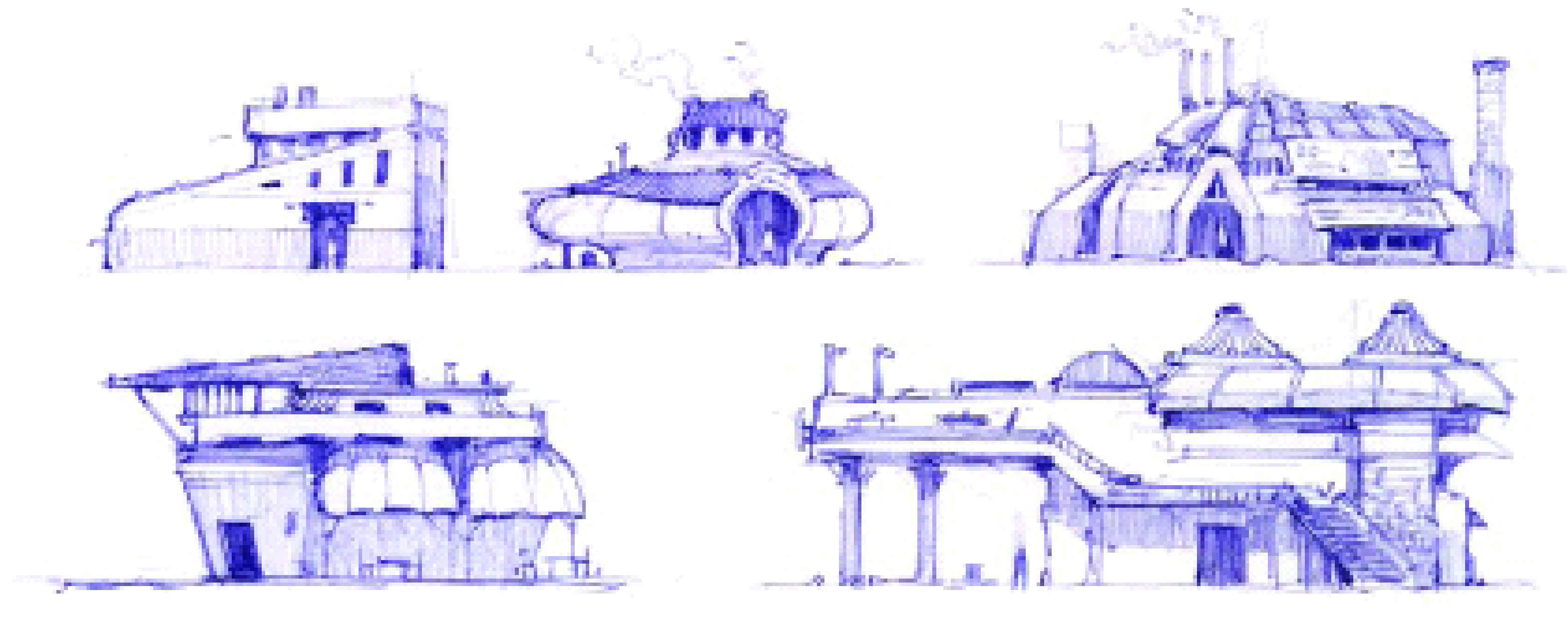
小屋

Felix：我为小屋想了很多个方案。我想让它的室外环境也显得舒适友好。室内的绘制是想描绘烹饪小屋的情境。我想表现一种孤独感；公主渴望有人陪伴。她很孤单但还没放弃希望，于是她面对门口和光源。她还需要等待多久呢？

Scott：多种形态在我们面前展现出草图魅力。室内彩图的那页确实通过强烈的绿色调展示了一种人物心境。这图太强了，我很像看到这个烹饪小屋室内场景的更多画面。



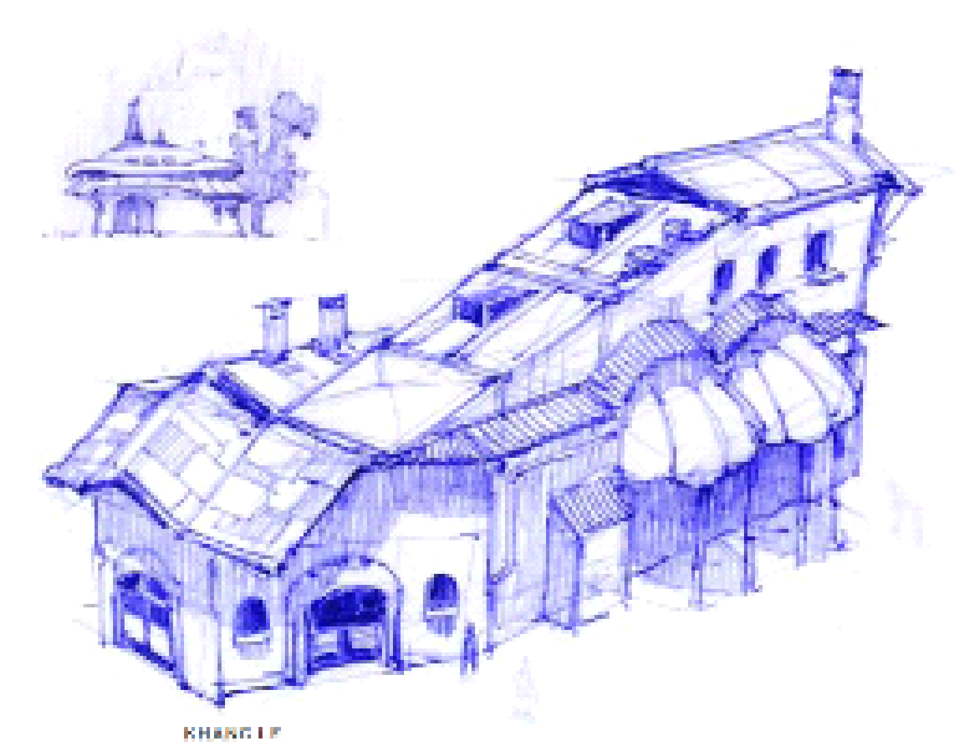


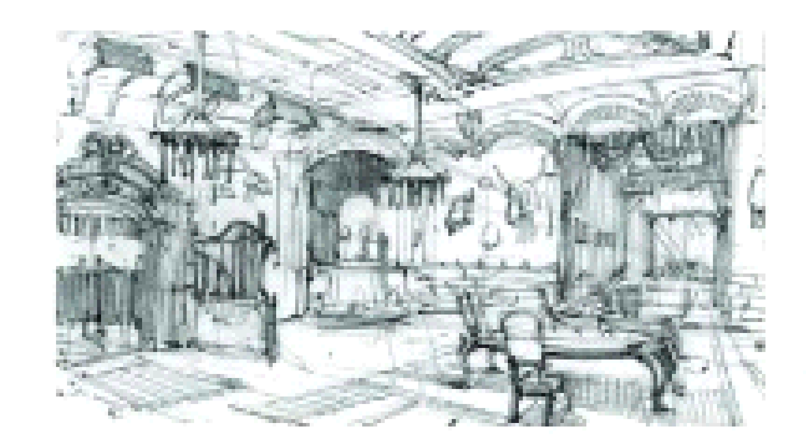


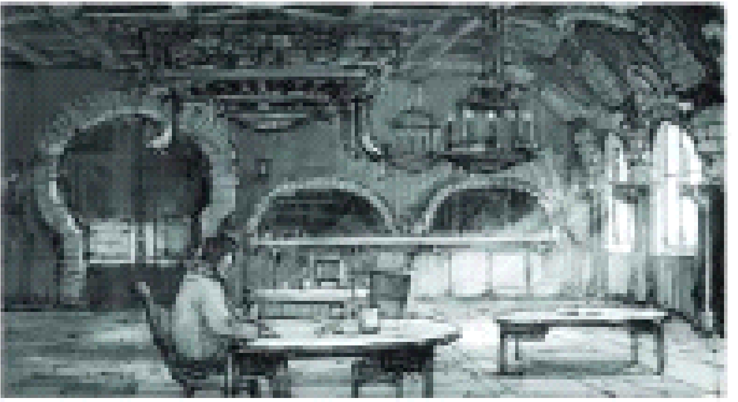
小屋

Khang: 我想让小屋看来有手工打造的有机形态。我喜欢那种不是全部规划好再建成而是随着岁月不断改造变迁的那种建筑物: 挡雨的金属板，洞穿屋顶的烟囱，不规则形状造成历史感和变迁感。这也是我对洛杉矶建筑最大的不满——它们都太新式和死板，建筑物总是直接被推倒而不是被改造。就像乐高玩具的单体积木，缺乏个性。

Scott: Khang和Felix一样展示了不错的设计，秀出了很强的室内效果图。更多地表现了一些细节，比如对面墙上的兽头，我们简直能嗅到这个地方。角色们几乎可以登场了。





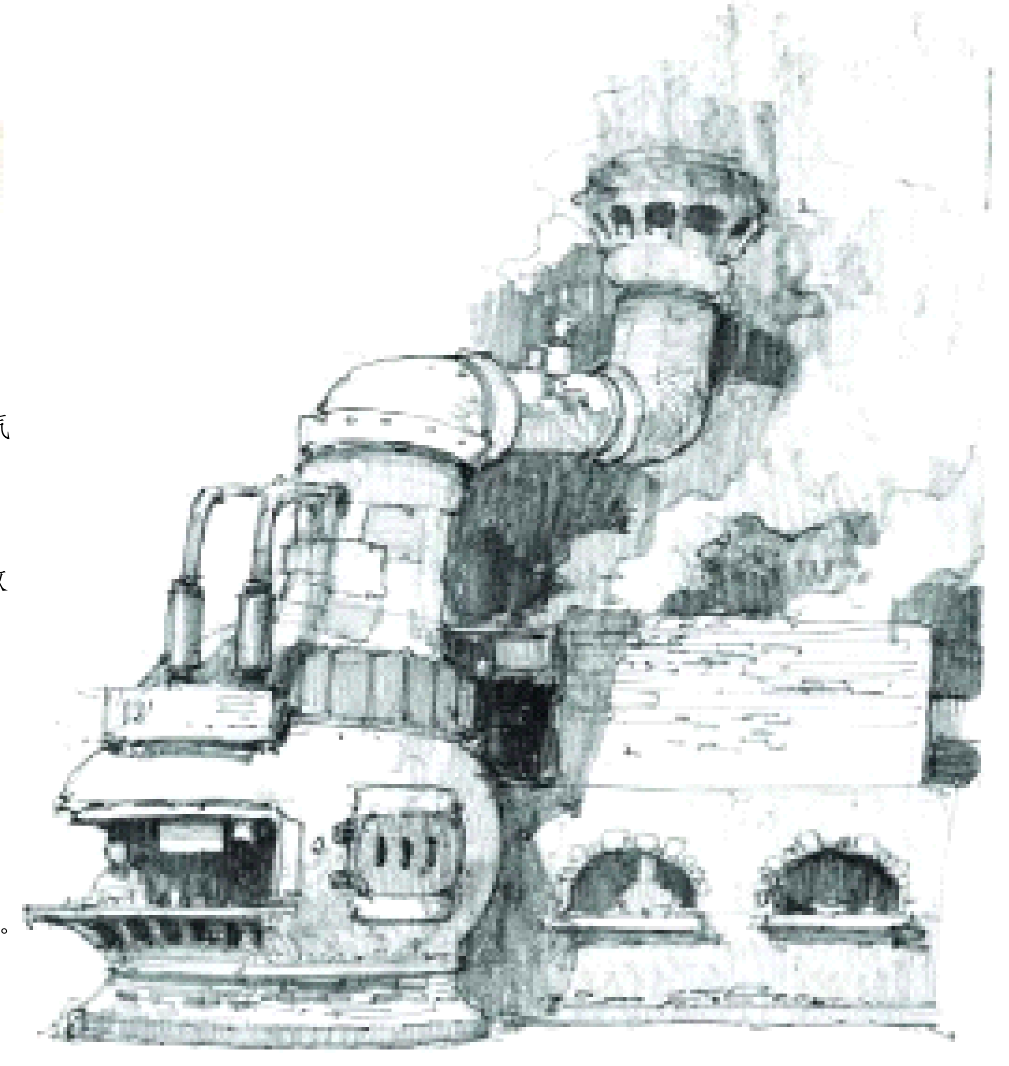


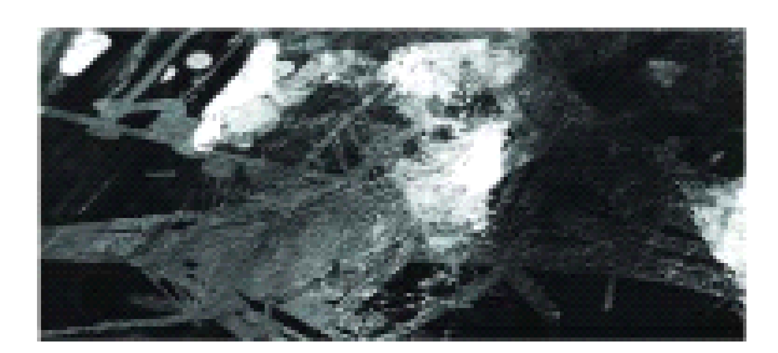


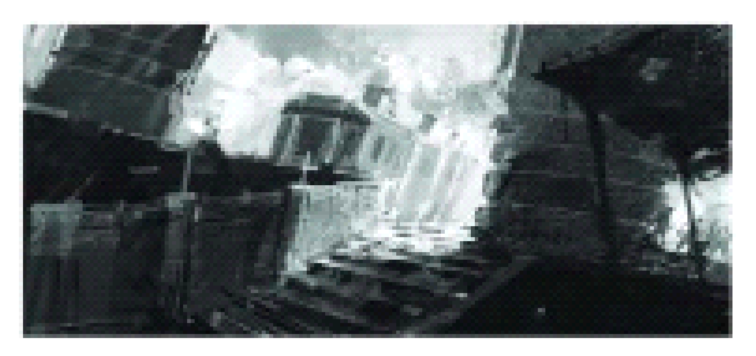
小屋

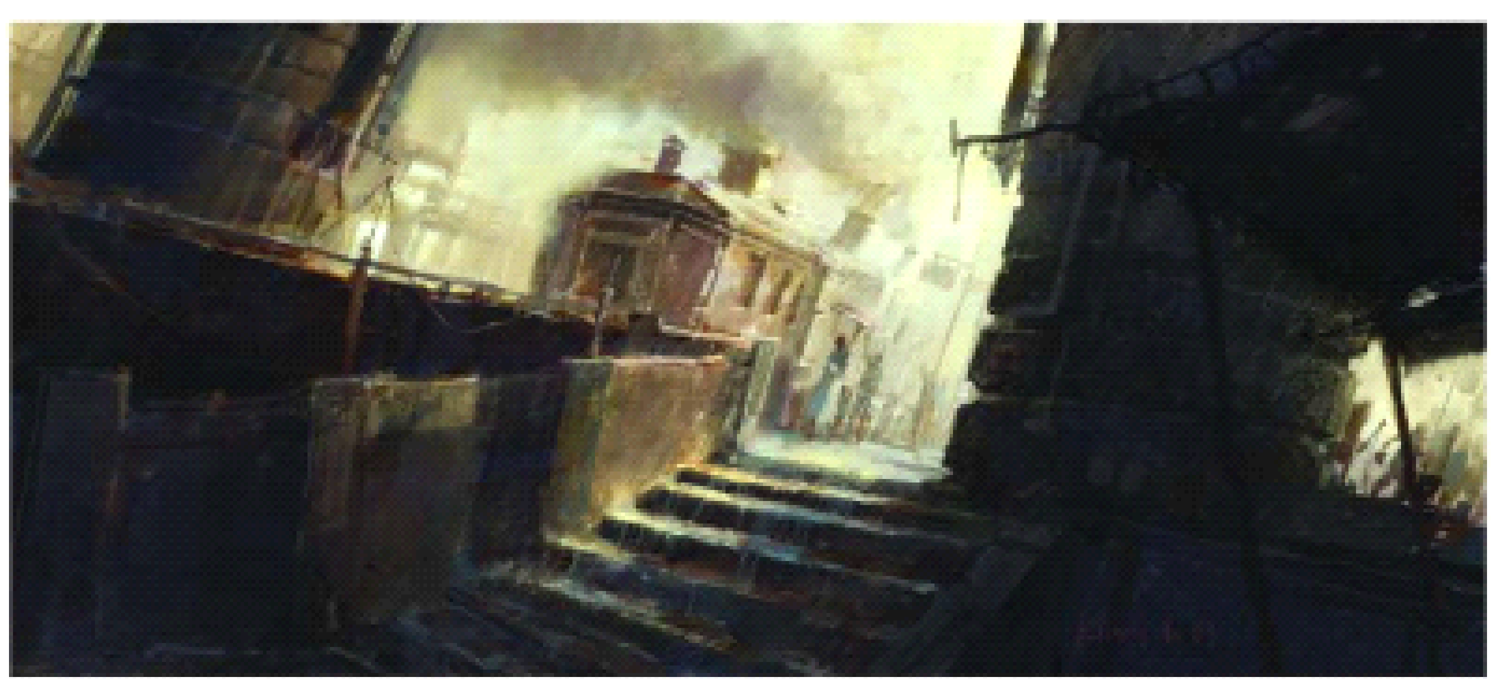
Khang: 我想看到这一个房子被激活。那些蒸汽管道隆隆作响，松垮的金属板随之震动，厨子生火烤面包。铅笔仍然是我最喜欢的绘制有机形态的工具。作为简便的绘图工具，那些杂陈的笔触简直无可替代。它基本上是我除Wacom数码板外使用的唯一硬件工具了。我找不到快速表达灵感的更好的东西了。

Scott: Khang干的不错。用老式铅笔来绘画仍然是非常难以被替代的快速记录自己思路并与人分享的方式。所有的好设计最初都来源于一个想法，然后再是表现给你的观众看，通过抢眼的绘画与渲染技巧。我很多次地观察到同学们学会很强的绘画技巧，设计技巧也随之提升。好的绘画手感能带来好看的设计。









Khang: 大家能看到我从草案到最终效果图的绘制过程。第一个图是层叠很多个图得到的抽象的数码图形。我是从我在艺术中心由David Luce教授的绘画课程上学到这个方法的。他让我们在纸上随意喷洒一些墨水，然后根据抽象图形加工成可识别的图画。这是很好玩的一种练习，我在PS里用了同样的办法。这个过程变得更加无拘束因为在因特网上可以找到更多的图片素材。比如我可以把一张现代建筑的照片和文森特 梵高的作品叠在一起。截取一小部分，你可能看到个很奇怪的画面从而获得灵感。我很喜欢这么干，冲破很多思维局限。这些奇怪形状和材质会在我的记忆和知识库中自行寻找匹配，为我打开一个新思路和得到惊喜。

Scott: 这个方法对于场景原创大有裨益。有了这么多数码视觉工具，这个方法能更加快捷顺畅。你画场景时也可以试试，我保证你会发现这很能加强你的构图和设计能力。

结语

我们希望你喜欢Khang,Mike和Felix带来的概念设计过程。我有非常大的荣幸来和他们合作，我非常希望看到三位在娱乐设计行业中继续提高自己的专业能力。这本书中最有内涵的一点是我们从没挑选出每个设计对象的最终方案。所有方案都源自对同一个故事的阅读，而它们又是那么不同。我一次又一次给设计师们强调：要原创！很难做到，但做到了就很牛。希望以后可以出更多类似的书。如果你对学习这本书里所介绍的设计和绘制专业技巧有兴趣，请访问www.thegnomonworkshop.com 查看我们出版的教程DVD。

祝大家学习进步。
Scott Robertson
艺术中心顾问
设计工作室总监

联系方式

Khang Le	Mike Yamada	Felix Yoon	Scott Robertson
khangle81@yahoo.com	myamada@gmail.com	felixyoon@hotmail.com	scott@designstudiopress.com

